1998年12月11日発行(毎週金曜日発行)第15巻4号通巻237号 平成2年6月16日第三種郵便物認可

週刊 ドリームキャストついに発売！最新情報が、この1冊に集結！

Dreamcast Magazine
ドリームキャストマガジン

1998/vol.4
12/11
定価420円



知って得する
ドリームキャスト最新情報！
インターネットに即アクセス、ドリームパスポート！
絶対得するドリームポイントバンク！
ドリームキャストパートナーズに入ろう！

夢の対談！
ゲーム誌初顔合わせ
セガ入交社長、カプコン辻本社長
新たな世代に何を夢見るか!?

祝！
ドリームキャスト発売記念
今日から遊べるソフトをまとめて紹介！
怒涛の23ページ！
バーチャファイター3tb
ペンペントライアイスロン
GODZILLA GENERATIONS/July

アトラス岡田耕始、金子一馬コンビが放つ！
魔剣X

コナミがDCタイトル2本発表！
フライトシューティング(仮)
ポップンミュージック

フロムソフトウェアDC参入第1弾！
FRAME GRIDE

鈴木裕最新作
Project Barkley 正式名称判明！
シェンムー

緊急速報！
音声認識、マイクデバイス対応！
シーマン

DC版画面初公開！
サイキックフォース2012

特報！
北へ。White Illumination
ソニックアドベンチャー/バギーヒート

ドリームキャスト新着情報！
インカミング 人類最終戦争
神機世界Evolution/セガラリー2

[D2]対談 飯野賢治×大槻ケンヂ

豪華賞品満載!!
新装刊記念4号連続
夢の超特大プレゼント!!
完結編！

Dreamcast

SOFTBANK

新装刊第4号!!



一〇〇万人でハンカチおとししませんか?
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0120-358-254 受付時間/月～金10:00～17:00(除く祝祭日)
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/
"SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

ハンカチおとしキャンペーンの正しいやり方・誤ったやり方。

Dreamcast

かんたんじゃん!　お休みなさい。

準備OK!

したよ!　ドリームキャストをおウチの電話線につないで、さあ、エントリー!

ハンカチおとしキャンペーン参加スタート!!

ZZZ

ドキドキ♥

ワクワク　1分に1人の高確率で、ハンカチメールが届きます。

着信!ハンカチメールが来ました!

ZZZ　ああ、気づかない…。

やった!　ハワイ旅行だ!

アロハ~♥　ハワイだワ~♥♥　気づいた!そして、ハンカチメールを開いて見ると…。

そして、12時間後。

着信から12時間以内にSEGAに返信メールを送りましょう。

ZZZ　ZZZ

ハイハーイ!　送ったよ。

えっ?　送らなかったけど…。

しくしく　時間オーバー!当選権利は無効に!



おめでとう!ハワイ旅行はあなたのものです!

ガーン　残念ながら、ハワイ旅行当選の権利は無効です。

×　とても誤ったやり方です。ハンカチおとしへのエントリーをしたところで、安心しきってしまいましたね。ハワイが当たってたのに…。まずは、ハンカチメールをまめにチェックすることを心がけましょう。

○　とても正しいやり方です。まだまだチャンスはつづきます。獲得賞品総額が、10万円になるまで、その調子でハンカチメールをチェック&返信!

△　ハンカチメールに気付いたところまでは、とても正しいやり方でした。でも、その後に失敗しましたね。まだまだ、チャンスはあります。今度はちゃんと12時間以内に返信メールを送りましょう。

1分に1名の割合で当選のチャンス!

Dreamcast ハンカチおとしキャンペーン

キャンペーン期間:1998年11月27日(金)~1999年1月20日(水) ◎賞品については、ハワイ旅行をはじめ、オーディオセット、ミッフィーのクリップなど、様々なものをご用意しております。どんな賞品が当たるかはハンカチメールにてご確認ください。◎Dreamcastのユーザー登録(エントリー)は、同梱のDream Passportで行えます。ユーザー登録(エントリー)の方法についてはDream Passportの取扱説明書をご覧ください。◎ハンカチメールの送受信については、通信料が別途かかります。(NTT通話料+インターネット接続料)但し、11/27から12/26まではインターネット接続料は無料となります。(ご自分で契約しているプロバイダ利用の場合は除く)◎ネットワークの混雑等により、接続できない場合やメールチェックができない場合は、ご容赦ください。◎詳しくは、キャンペーン店頭ポスター、キャンペーンちらし、及びオフィシャルホームページ『ドリキャス』のキャンペーン案内コーナーをご覧ください。◎オフィシャルホームページ『ドリキャス』http://www.dricas.com/ ◎本キャンペーンに関するお問い合わせは、Dreamcastサポートセンター0120-258-254まで。受付時間/月~金10:00~17:00(除く祝祭日)※このキャンペーンは1分に1名の割合で厳正なる抽選の結果、ハンカチメール送信者を決定します。※ハワイ旅行は、4泊6日成田発、2月末頃より出発の予定です。

夢の仲間『ドリームキャスト パートナーズ』会員募集中! ご入会いただくと、様々な特典の他、最新情報をいち早くお届けします(年会費5,000円)。とにかく楽しさ満載!ご入会お申し込みはドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキ、もしくは官製はがきに、住所、氏名、性別、生年月日(西暦)、職業、日中の連絡先を記入の上、事務局までご郵送ください。◎お問い合わせ:ドリームキャストパートナーズ事務局 TEL 03-5467-3500(10:00~18:00 土日、祝祭日除く)インターネット http//www.sega.co.jp/dreamcast/

ソフトを買うと、たまってトクする!ドリーム ポイント バンク Dreamcastのソフトを購入するたびに加算されるポイントによって、うれしい特典がGETできるドリーム ポイント バンク!とにかく急いで申し込もう!(年会費無料)お申し込みは、ドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキをご郵送ください。(詳しくは、事務局までお問い合わせください。)◎お問い合わせ:ドリーム ポイント バンク事務局 TEL 03-3984-8088(10:00~18:00 土日、祝祭日除く)インターネット http//www.sega.co.jp/dreamcast/


Dreamcast
NEC
あなたは何物なのか？
何になろうとしているのか？
生物進化シミュレーションRPG
SEVENTH CROSS
ニューロテクノロジー *S.O.M[人工生命]と
ドリームキャストの画像表現が生み出す、
プレイヤーに委ねられた「世界」と「進化」のサバイバル･･･。
SEVENTH CROSS発売記念キャンペーン
総額1000万円の商品券が当たる！！
ゲームをプレイして、製品に添付されたアンケートはがきにSEVENTH CROSSのご感想をお寄せください。
応募いただいた方の中から抽選で200名様に全国有名店舗で使用できる商品券5万円分を差し上げます。
対象期間 1998年12月23日から1999年1月23日まで（当日消印有効）
尚、当選の発表は1999年2月予定の商品券の発送をもって代えさせていただきます。
応募いただいたご感想は当社の宣伝用として使用させていただくことがあります。
＊S.O.M (Self Organization Map) とは、
T. コホネン氏の提唱している
自己組織型ニューラルネットワークであり、
主として一定型式のパタンの種類分けに用いられる。
Atypical Alchemists Associate
お問い合わせ
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)
*ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/
1998年12月23日（水）発売予定
希望小売価格 5,800円（税別）
"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
©1998 NEC Home Electronics,Ltd.


Dreamcast
NEC
愛も勇気も好きにすれば。
Advanced Action Role Playing Adventure
戦国TURB
かわいくもシュールで不思議なTURB世界。
宇宙を放浪する孤独な少女じのちゃんがらいよん惑星で繰り広げる
「ねこ」VS「ひつじ」の壱百萬ポリゴン大合戦！
これがいいのだ。
Atypical Alchemists Associate
お問い合わせ
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)
*ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/
1999年1月14日（木）発売予定
希望小売価格 5,800円（税別）
©1998 NEC Home Electronics,Ltd. / qnep Co.,Ltd.
©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI
"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

Contents

ドリームキャストマガジン
1998年12月11日号 vol.4





表紙イラスト：「バーチャファイター3tb」
CG制作：セガ（AM2研パブリシティ）

カバーデザイン：竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX

ドリームキャストマガジン
創刊記念

4号連続 夢の超特大プレゼント!!

4号連続でドリームキャストの周辺機器およびソフトやテレカ、そして各メーカからの特別提供品を大プレゼント中！ 今回はいよいよ最終回!! いろいろなアイテムが盛りだくさん。応募の決まりをよく読んで今すぐ申し込もう!! これを見逃す手はないぞ！

A ビジュアルメモリ

提供：編集部

4号合計で **100名**



大切なプレイデータを保存するのはもちろん、携帯ゲーム機としても使用できる優れもの！ いくつあってもいいよね。



B レーシングコントローラ

提供：編集部

4号合計で **30名**

「セガラリー２」などレースゲームを堪能したい人にはこの専用コントローラ。盛り上がることうけあい!?



C アーケードスティック

提供：編集部

4号合計で **30名**

アーケード感覚そのままでゲームを味わいたい人はこのコントローラ。どんな技も思うがまま！

D ドリームキャストキーボード

提供：編集部

4号合計で **20名**

通信機能を備えたドリームキャスト。キーボードがあればインターネットやメール交換などで活躍しそうだね。



E ドリームキャストソフト

提供：編集部

4号合計で **30名**



'98年内に発売予定のソフトに限ります。希望ソフト名をハガキに書いてください。※Ⓐ～Ⓔの賞品は発売日や入手状況によって発送が遅れる場合もございます。あらかじめご了承ください。

1 湯川専務クリアファイルセット

提供：編集部

3名







CFですっかりおなじみになった"専務"の写真を使ったクリアファイル。名場面が甦る!?

2 ドリームキャストトレーナー

提供：編集部

1名



おなじみぐるぐるマークが入ったトレーナー。ちょっと寒い時に着るのにいいね。

※注：A～Sの賞品は４号連続企画となりますので、４号あわせての応募ハガキから抽選いたします。この他の賞品は今号だけのプレゼントとなりますので他の号ではご応募できません。ご注意ください。

F 4号合計で **50名**

「ソニックアドベンチャー」テレカ



G 4号合計で **50名**

「ソニックアドベンチャー」テレカ



H 4号合計で **50名**

「バーチャファイター３tb」テレカ



I 4号合計で **50名**

「セガラリー２」テレカ



J 4号合計で **50名**

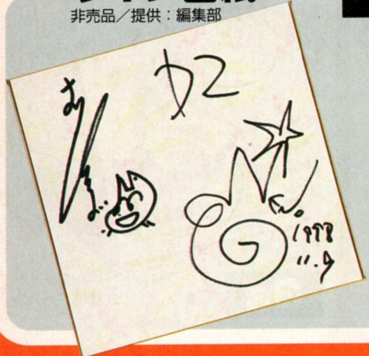
「Dの食卓２」テレカ



※テレカのデザインやイラストは予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。

③ 飯野賢治&大槻ケンヂ サイン色紙 1名

非売品／提供：編集部



本誌P.160からの対談はもう読んだ？ 2人のサイン入り色紙をプレゼント。大槻氏のイラストもなかなか可愛いよね。

④ ドリームキャストテレカ&クリアファイルセット 3名

提供：編集部



大事な切り抜きなんかをばっちりファイル。目立つオレンジ色だからなくならない？ テレカは変わって白地にロゴ入り。

⑤ ドリームキャストはっぴ 1名

提供：編集部



これを着てドリームキャスト宣伝の一環をになうのはどう？ お祭りの時とか目立つことうけ合い！

⑥ 「新機動戦記ガンダムW ～エンドレスワルツ～」フィギュアコレクション 1名

提供：バンプレスト



作中に登場したマシンが勢ぞろい。キーチェーン付きなので好きな所に付けよう！

⑦ 「ときめきメモリアル 彩のラブソング with you」vol.1～vol.5CDセット 1名

発売中／提供：コナミ



豪華に5枚をセットにしてプレゼント。片桐さんファンならぜひ聴いておきたいね。

⑧ 「鉄腕アトム」デジタルウォッチ 1名

提供：バンプレスト



未だ人気の高い「鉄腕アトム」のデジタル時計をセットでプレゼント。文字表示にアニメが流れます。

⑨ ドリームキャスト貯金箱 3名

提供：編集部



これでお金を貯めてドリームキャスト本体を買おう！ でも一円玉ばっかりじゃムリだけど。

⑩ ドリームキャスト電卓 3名

提供：編集部



コンパクトサイズなので、持ち歩けばちょっとしたときに便利かな。もちろんロゴマーク入りなのだ。

⑪ ドリームキャストマグカップ 3名

提供：編集部

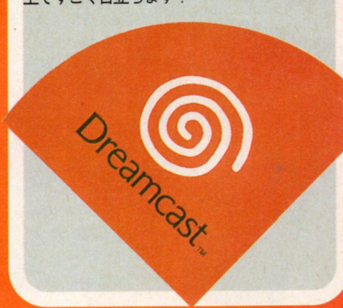
このマグで温かいものでも飲みながらゲームをプレイ。大き目だからたっぷりと入るよ。



⑫ ドリームキャストマウスパッド 3名

提供：編集部

ちょっと変わった形が意外と使いやすいマウスパッド。卓上ですごく目立ちます！



K 4号合計で 50名

「戦国TURB」テレカ



L 4号合計で 50名

「総天然色立体冒険活劇 パワーストーン」テレカ



M 4号合計で 50名

「ペンペントライアイスロン」テレカ



N 4号合計で 50名

「ブルースティンガー」テレカ



13 ドリームキャスト携帯ストラップ
提供：編集部

3名



グルグルマークの部分は上下に動きます。付けていても邪魔にならないサイズもGOOD。

14 「リアル麻雀アドベンチャー 海へ ～Summer Waltz～」ソフト
3名

発売中／提供：セタ



発売になったばかりのこのソフト。まだ入手してない人はこの機会に！ 本誌Vol.1の攻略も参考にしてね。

15 「ときめきの放課後～ね★クイズしよ♥～」発売記念ピンズ+キーホルダー
発売中／提供：コナミ



5名

発売記念ピンズとキーホルダーをセットにしてプレゼント。詩織ちゃんの笑顔にクラクラ？

16 「She'sn（シーズン）」'99年卓上ミニカレンダー
非売品／提供：キッド



3名

ミニシールも付いた来年のカレンダー。1年間毎日ながめていられるね。

17 「Find Love2 ～Rhapsody～」マウスパッド
提供：ダイキ



机の上を華やかに彩る、生沢、吉野、沢田のイラスト入りだ。

3名

18 ポケットエステウォーク
発売中／提供：ADK

しんどいダイエットが楽しくなるよ。カロリー表付きなので1日の目標歩数が計測しやすいぞ。たくさん歩いてスリムなボディに！

4名



19 「カプコンジェネレーション第4集 孤高の英雄」ソフト
発売中／提供：カプコン



1名

カプコンの名作がセガサターンで楽しめる！ 今回は第4集をプレゼント。

20 "國府田マリ子"ポスター&テレカセット
非売品／提供：コナミ

10月23日に発売になったニューシングル「大切に思えるものが一緒ならいいよね」を記念して作られたポスターとテレカをセットにしてプレゼント。

3名



21 「beat mania 3rd MIX complete」ポスター+「beat mania SPECIAL SAMPLER」CDセット
10名

非売品／提供：コナミ



アミューズメントで大人気「ビートマニア」のポスターとCDをセットにしてプレゼント。ドリームキャストでもぜひプレイしたいね！

22 「神機世界 エヴォリューション」ポスター
発売中／提供：セガ

3名



ゲームショウなどで配布された告知ポスター。かわいいキャラ達に人気集中！

23 虹野沙希2ndアルバム「虹のリトグラフ」発売記念クリアファイルセット
非売品／提供：コナミ

3名



虹野さんのいろいろなショットが楽しめるクリアファイルを5点セットで。使うのがもったいないかな？

O 4号合計で **50名**

「クライマックス ランダーズ」テレカ



P 4号合計で **50名**

「ぷよぷよ～ん」テレカ



Q 4号合計で **50名**

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」テレカ



R 4号合計で **50名**

「神機世界エヴォリューション」テレカ



S 4号合計で **50名**

サムシング吉松氏画「キャス子ちゃん」テレカ



24 「Find Love2 ～Rhapsody～」Tシャツセット

提供：ダイキ

5名



白と黒どちらも捨てがたい……ということでセットにしてプレゼント。白い方はイラスト入り。

25 「スーパーロボット大戦F ～完結編～」ステッカー

非売品／提供：バンプレスト



スーパーロボット達のイラスト入りステッカーをプレゼント。

3名

26 「リアル麻雀」'99年卓上カレンダー

非売品／提供：セタ

3名



毎年恒例の卓上カレンダー。書き込めるスペースがあるのでとっても使いやすいぞ。

27 "金月真美"ポスター＋テレカセット

非売品／提供：コナミ



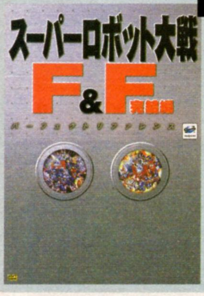
10月23日に発売になったNEWアルバム「Touch and Go」はもう聴いた？ ステキなテレカとポスターをセットでどうぞ。

3名

28 スーパーロボット大戦F&F完結編 パーフェクトリファレンス

発売中／提供：ソフトバンク

5名



オールカラーで総ページ440以上の分厚い攻略本。これさえあればもう完璧！ 一家に一冊欲しいね。

29 "丹下桜"ポスター&テレカセット

非売品／提供：コナミ

もの憂げな表情の丹下桜さんのステキなポスターとテレカをセットにしてプレゼント。ファンならぜひゲット！

3名



30 「ときめきの放課後～ね★クイズしよ♥～」発売記念ピンズ＋キーホルダーB

発売中／提供：コナミ



1名

詩織ちゃんと美晴ちゃんのツーショット。ピンズとキーホルダーをセットにしてプレゼント。

31 「Find Love2～Rhapsody～」SDフィギュア

提供：ダイキ

10人が勢ぞろいしたかわいいSDフィギュア。お気に入りの子はだれ？ セットでプレゼント。

1名



32 「ときめきメモリアル」新入学文具セットA：藤崎詩織 セットB：虹野沙希

発売中／提供：コナミ

各1名



ペンケースにペン、メモ帳、定規などがセットになった文具セット。どちらのセットがいいか選んでね。

33 「She'sn（シーズン）」クリアファイルセット

非売品／提供：ダイキ

3名



ヒロイン達のイラスト入りクリアファイル。セットでプレゼントしちゃうぞ。本誌P190からの攻略記事も読んでね。

34 "せがた三四郎"フィギュアコレクション

発売中／提供：リーメント

10名

足元にはなんとミニサイズのセガサターンまである凝った作り。"せがた三四郎"の思い出に持っておきたいね。



35 「スーパーロボット大戦熱血コレクション6」セット

提供：バンプレスト

大人気「スーパーロボット大戦」に登場するメカがかわいいキーチェーンフィギュアに。まとめてゲットできるチャンスだぞ！

1名



36 「MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2」ポロシャツ

非売品／提供：UBIソフト



霜降りグレーに赤字のロゴ入り。これを着てモナコにレースを観戦に行きたいね。

5名

応募のきまり

本誌添付のアンケートはがきにアンケートの答え、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは12月11日（当日消印有効）発表は本誌'99年VOL.1の誌上で行います。※A～Sの賞品の当選者発表は'98年12月18日発売号でまとめて行います。各号ごとの発表はありませんが応募締め切りは他の賞品と同じです。※発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。また、A～Eの賞品は発売日や入手状況によって発送が遅れる場合がございますのであらかじめご了承ください。（☎ 03-5642-8185）

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

今号でいよいよ最終回！ 応募を逃すな!!



TOPICS

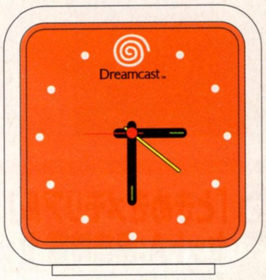
ドリームキャスト、ついに発売！ソフト発売キャンペーンも実施

いよいよ11月27日にドリームキャスト本体が発売となり、さらに本体と同時に４タイトルがリリースされる。ということで、現在、この４タイトルのテレビＣＦがオンエア中だ。400戦無敗の格闘家、ヒクソン・グレーシーが登場する「バーチャファイター 3tb」をはじめ、企業広告をパロディにして幸せな街をゴジラが破壊するところを表現した「GODZILLA GENERATIONS」、世紀末までの流れを文字と画面で綴った「July」、そして怪しいカップルがペンペンダンスを町中で披露する「ペンペントライアイスロン」とそれぞれが実に特色豊かな内容だ。

これらを含め、年内発売タイトルを３本買えば、オリジナルグッズがもらえるキャンペーンも開始される。欲しいソフトを見極めるためにも、テレビＣＦでよ～く吟味してから買おう。

『1 to 3キャンペーン』で特製「アラームクロック」をゲット!!

11月27日～12月31日までの期間中、DCソフトを合計で３本購入すると、店頭にてもれなくＤＣ特製「アラームクロック」がプレゼントされる『1 to 3キャンペーン』を実施。参加方法は簡単。ソフトのタスキ背面の上部に書かれたタイトル部分を切り取り、ＤＣ取り扱い店で配布される「1 to 3キャンペーン応募台紙」に３タイトル分を貼って、12月23日以降にお店に持っていくと、台紙と引き換えにクロックがもらえるのだ。なお、本キャンペーンについての詳しい問い合わせはＤＣサポートセンター（0120-25-8254）まで。



「アラームクロック」はキャンペーンのみのオリジナル。なお本製品には限りがあるということなので、欲しい人は急げ!!



「ペンペン」発売記念 店頭イベントを開催

本体同日発売となった「ペンペントライアイスロン」。その発売を記念し、全国10カ所で店頭イベントとしてゲーム大会を開催する。大会は2～4人の対戦プレイで勝ち抜くトーナメント方式。参加者全員にオリジナルグッズもプレゼントされる。あなたもペンペンの熱い対戦バトルを体感してみては？

「ペンペン」イベントスケジュール

11/27	神奈川/シータショップ溝の口	(044-844-5125)
	富山／シャトル	(0764-24-1101)
	大阪/ソフマップ4号館	(06-634-5820)
	大阪/ソフマップ7号館	(06-634-2076)
11/28	東京/ラオックスザコンピューター館	(03-3251-3100)
	東京／博品館	(03-3571-8008)
	愛知/マグマート平安通店	(052-916-4111)
	愛知／マグマート一宮	(0586-43-7277)
11/29	東京/ラオックスザコンピューター館	(03-3251-3100)
	東京／博品館	(03-3571-8008)
	千葉/ヨドバシカメラ千葉店	(043-224-1010)
	愛知/マジカルガーデン平針	(052-808-3824)
	愛知/マジカルガーデン江南	(0587-55-9827)

※イベント開催時間等、詳細は各店舗にお問い合わせください。



NEWS 「はじめまして滝沢です」湯川専務とCFで共演



現在、オンエア中のテレビCFで「ドリームキャスト草の根販売計画」を行う、ジャニーズJr.の滝沢秀明くんと湯川専務の姿をあなたはご覧になっただろうか。以前にもお伝えしたが、実は滝沢くんがドリームキャストのイメージキャラクターとして湯川専務とテレビCFや広告などに登場し、力強い助っ人としてドリームキャストを盛り上げているのだ。

CFはこれまで2作品が放映されている。ストーリーは湯川専務シリーズ第4弾の続きで、ドリームキャスト販売促進のため、「滝沢くんと一緒に『草の根販売計画』を行ってくれ」と上司に言われるところから始まる。そして、滝沢くんとともに街に出て、リヤカーに乗せたドリームキャストを売り歩くのだ。さらに、家庭への訪問販売も決行。湯川専務には見向きもしなかった奥様が、滝沢くんだと3台も買ってくれるというもの。どことなく元気がない湯川専務と、笑顔を見せつつも「本当にこれでいいのか」と逆に心配して首をかしげる滝沢くんのかみ合っていないところがまたおかしい。

すでに次のバージョンも収録を予定しているというので、今後のストーリー展開にも期待したい。

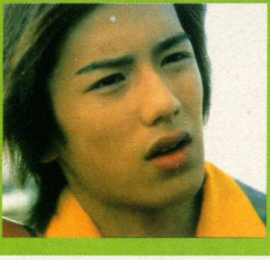
もともと"お笑い好き"ということもあってか、今回のCF出演もかなり乗り気だったとか。



湯川専務と滝沢くんが、「ドリームキャストいかがですか」とリヤカーを引く姿だけでも笑える。



滝沢秀明くんっていったいどんな人？



滝沢秀明くん（愛称：タッキー）はジャニーズ事務所のアイドル予備軍・ジャニーズJr.に所属する16歳の少年。「木曜の怪談/怪奇倶楽部」（フジテレビ/共演：野村祐香）で注目を集め、以後ドラマ、バラエティなどで活躍。最近では「ニュースな女」（フジテレビ/主演：鈴木保奈美）での大人びた演技で新境地を開拓。現在は「愛ラブBIG」（テレビ東京/月18：30～）、「8時だJ」（テレビ朝日/水20：00～）などに出演中。

NEWS 「サクラ」のクリスマスライヴチケット大激戦 予約開始5分でSOLD OUT！

12月23日に開催される1回きりの超プレミアムクリスマスライヴ「花組クリスマス～奇跡の鐘」。11月18日にチケットの予約が開始されたが、熱心なファンからの応募が殺到。予約は大激戦となった。

このライヴを主催するマーベラス エンタテイメントによると「18日の10:00から予約を受け付けましたが、開始5分ですべてのチケットが売り切れました」と予想以上の大反響に驚きを隠せない様子。ライブ当日は入場者のみに、記念品セットやポスターなどのオリジナルグッズの販売も行われる。高い競争率の中で見事チケットを手に入れた人には、それに見合うだけの幸運が待っているようだ。



太正浪漫堂アンティークフェア開催



11月14～26日まで東京・池袋GIGO5Fの太正浪漫堂では、アンティークフェアを開催中。時代物のミシンやタイプライター、小物雑貨にはフォトスタンドやスプーンなどがお手頃価格で販売されていた。

また、フェア初日の14日は「太正浪漫堂特製・サクラ大戦クリスマスケーキ」（500個限定）の店頭予約開始日。徹夜組も出るなど、初日で約400個が予約済みとなった。

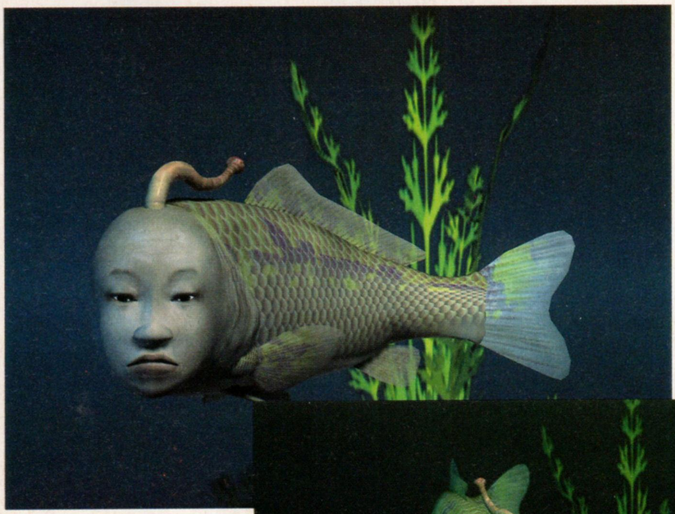
「つばさ」サウンドアルバム 12月18日ON SALE！



今夏、華麗な舞台を披露した「サクラ大戦 歌謡ショウ 第二回 花組 特別公演 つばさ」が、LD、ビデオ化に続き、CDアルバムとして12月18日にマーベラス エンタテイメントより発売される。

歌謡ショウで披露された全16曲に加え、幕間にゲスト出演した「薔薇組」の「恋の発車オーライ」を特別収録。3,150円（税込）。

NEWS 音声認識技術を使ったDC初のタイトルがいよいよ登場！





ユーザーが育てるのは、“一度見たら脳裏に焼き付いて離れない”、実にインパクトのあるキャラクター「シーマン」。人間の顔を持ち、体は魚という人工生命体「シーマン」と会話でコミュニケーションを取りながら、進化させていく。交わす会話も「おはよう」などありきたりの言葉だけではない。体温を感じる言葉を互いに交わし合うことで、手・足が生え、次第に陸に上がるという変化を遂げるのだ。

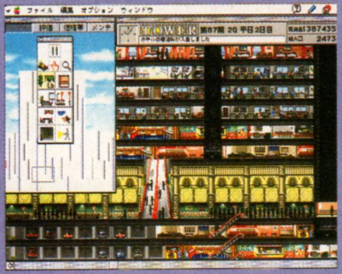
周辺機器として「マイクデバイス」（仮）の登場が予定されているが、これに対応し、音声認識技術を使用したタイトル第１弾が発表。画面写真も公開された。

ビバリウムが'99年春の発売を目指して開発しているこの「シーマン」（価格未定）は、マイクを通じて得た音声情報を記録・理解することで、プレイヤーと画面の中のキャラクターとの間に「音声によるコミュニケーション」を成立させるという育成シミュレーション的なソフト。学習機能もあるため、やがてはキャラクターが人格を持つことになるというこれまでにない未知の感動を与えてくれそうだ。

「マイクデバイス」（仮）の登場も現実のものとなり、今後は対応ソフトをリリースするメーカーが増えそうな気配だ。

ゲームデザインは「タワー」の斎藤由多加氏

「シーマン」でコンシューマ向けソフト開発、そしてドリームキャストへの正式参入となった（株）ビバリウム。同社は、PCで大ヒットした「Tower」のゲームデザイナー・斉藤由多加（社長）と、「アクアゾーン」のエンジニアであるアーカ・ロイ氏（副社長）らが、「コンピュータの中に生態系を作り上げること」を目標に、６月に設立した。斬新な作風に期待したい。



'94年に斉藤氏が代表だったオープンブックより発売されたPC版「Tower」。サターン版も発売。

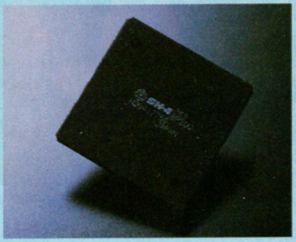
音声によるコミニュケーションを実現する「マイクデバイス」（仮）

「マイクデバイス」（仮）によって集音した人の声をデジタルデータ化して入力し、ゲームを制御するという音声認識技術は、ベルギーに本社を置き世界的な音声技術を持つ企業と、その日本法人であるエル・アンド・エイチ・ジャパンの共同開発によるものだ。すでに、両社の技術はこの分野ではトップシェアで、これまでにも音声で入力できるワープロ用ソフト、最近ではカーナビゲーションのコントロールなどに広く利用されている。このソフトウエアを、日立のＳＨ-４に対応させた「ASR1600／Ｃ」が開発されており、ドリームキャストでも十分なパフォーマンスを発揮できることは間違いない。「マイクデバイス」（仮）のスペックも含め、詳細については次号以降でお知らせする予定だ。



「マイクデバイス」（仮）はヘッドセットタイプで、コントローラのスロットに接続する。

音声認識技術が実現したのも、ドリームキャストの要であるＳＨ-４のスペックによるところが大きいのだ。



NEWS Pentium Ⅱ搭載マシンの威力を最大限に 最優秀ソフトは「セガラリー２」が受賞！

インテルが主催する「Intel Next Application Contest」は同社のPentium Ⅱプロセッサ搭載マシンの性能を生かした優れたアプリケーションソフトを選出し、表彰するコンテストだ。

'98年１～４月までに68作品の応募があり、その中で見事グランプリに選ばれたのはドリームキャストでも発売が決まっている「セガラリー２」。質感の豊かな表現に加え、超高速の３Ｄ映像が評価された。

「まだ開発段階にもかかわらず、インテル（株）のハイスペックCPUで優れたパフォーマンスを発揮するＰＣタイトルとして、高い評価をいただき大変光栄です。ＰＣプラットホームにおいて、全世界を舞台としたフラグシップタイトルとして今後も開発を進めていきます」（セガ PC）との喜びのコメントをいただいた。ＰＣでも高い評価を得た「セガラリー２」。ＤＣでの発売がますます待ち遠しくなるニュースだ。



出た！見た！動いてた！
Specal Topicks

Dreamcast版「サイキックフォース2012」の実機デモが行なわれた！

新声社主催「サイキックフォース2012」ゲーム大会で行われたDC版「サイキックフォース2012」の実機デモ。その模様をお伝えしよう。

去る11月15日、東京・竹芝ニューピアホールにて新声社が主催する「第17回ゲーメスト杯争奪全日本サイキックフォース2012チャンピオンシップ」が行われた。全国の店舗大会を勝ち抜いてきた歴戦の強者達が集まる中、本選出場者のエントリーが終了した午前11時、突如ドリームキャストの実機が設置され、ドリームキャスト版「サイキックフォース2012」のデモンストレーションが始まった。そうするやいなや、モニターには続々と人が集まり、その美麗な画面に釘付けになっていた。会場でそのデモを見ていた観客も「友達が基板を持っていてアーケードの画面はよく見ていましたが、まったく変わりがないのに驚きです。動きとかもそのままで、違いがわかりません」と、驚きを隠せないようだった。そして、デモ画面だけかと思って見ていたそれは、実はすでにプレイできる状態でもあったのだ。幾人かの観客がプレイしていたが、どの人もアーケードと同じ感覚にかなり満足だったようだ。また、ドリームキャスト版のオリジナル要素として「金の羽版エミリオ」が使用可能ということも発表された。

アーケードとまったく同じものが家庭でも遊べ、また新たな要素も追加されたことを知った選手達は、大満足のまま本選へ赴いた。

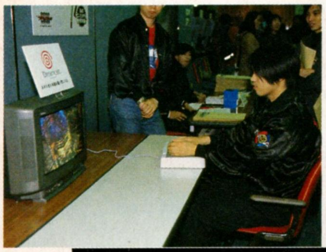
「金の羽版エミリオ」が使用可能なのは、ポスターでも告知されていた。





実機のデモが行われると、続々とギャラリーが集まった。あまりのデキのよさにため息が漏れる。

ＤＣのアーケードスティックを操作しているのが、ＤＣ版である何よりの証拠。操作感も良好のようだ。







本邦初公開！　これがＤＣ版「サイキックフォース２０１２」の画面写真。まだライフゲージやサイコゲージ、一部の技などは反映されてはいなかったが、これだけを見せて、アーケード版の画面と言っても見分けがつかないくらいのデキ。むしろ青木氏が言うとおり発色のいいＤＣ版のほうがきれいに見えてしまう。

次号にてドリームキャスト版最新情報＆制作過程インタビューを掲載予定

TAITOよりコメント！ ついに登場したDC版の現在の開発状況について聞いてみた！

――今回が初めてＤＣ版の画面として発表されたわけですよね。

青木　ええ。正直、やっとユーザーの皆様に動いているバージョンをお見せできて、少しホッとしています。実は、本日展示したものも、昨日の夜までかかってできたものをそのまま運んできたんです。

――これまでの移植の感触はいかがでしょうか。

青木　まだ画面の色などは調整していない段階なのですが、ＤＣ版のほうが発色がいいですね。今動いているＤＣ版は、ウルフボード（タイトーが開発したハイクオリティグラフィック基板、以下ウルフ）で使用していたデータをＤＣ用にコンバートしたものを使用しているんです。ウルフは、もともと発色が抑え気味なので、割と濃い目に色を付けているのですが、それがDCだとキツい色になるかと思っていたんです。ところが、かえってアーケードより鮮やかに見えて、ユーザーの方にもきれいな画面だという認識をしていただいているようですね。

――現在で、開発度はどれくらいなのでしょうか。

青木　数字にするのはちょっと難しいですね。実はこのＤＣ版の開発は、まずDC用に仕様を作り込むチームと、それをDCで動かすチームに分かれてやっているんです。で、その仕様を作り込むのはウルフでやっています。もともと作っているウルフのほうが作り込みやすいですし、以前も言ったとおり、ウルフからＤＣへの移植は、比較的簡単にできるので、そのほうが効率がいいんですね。その仕様を作り込むチームは、ほぼ９割がたでき上がっているので、全体では７割くらいと言っておきます（笑）。現在動かせるキャラクターの数は６キャラ、ウェンディー、ゲイツ、エミリオ、ガデス、レジーナ、あとカルロです。技も完全に入っているわけではないのですが、徐々に完成に向かっているのは確実ですね。



株式会社タイトー ディレクター **青木 洋氏**

アーケード版の前作からずっと開発に携わって、誰よりもサイキックをよく知っている方。完全移植への自信は満々!!

Dreamcast™

ドリームキャストついに登場！
COUNT DOWN to Dreamcast!

デビュー！

Dreamcast Partners™

特別連続インタビュー

Vol.4

11月27日、ドリームキャストの本体発売と同時に発足したドリームキャストのファンクラブ「ドリームキャスト パートナーズ」。昨年秋に発足し、サターンユーザー向けに運営してきた「セガ パートナーズ」から多くの教訓を得て、セガとユーザーとの新たなコミュニケーションの可能性を事務局長・佐藤氏が語る！



SEGA

セガ ドリームキャスト事業部 営業企画部
戦略企画チーム チームマネージャー

佐藤 賢一

KENICHI SATO

「セガ パートナーズ」で事務局長を務めた佐藤氏は今回新たに発足した「ドリームキャスト パートナーズ」でも運営の指揮にあたる。「セガ パートナーズ」の反省点を踏まえ、現在は新しい"パートナーズ"発足に向けての準備に大忙しとのこと。ゲームショウやキャラクターショーなどで、グッズ販売の陣頭指揮をとっている彼の勇姿（？）を見た人も多いのでは。

ユーザーの視点に立った真の

──今回「ドリームキャスト パートナーズ」を発足されましたが、「セガ パートナーズ」の運営は？

佐藤　去年の秋に立ち上げた「セガ パートナーズ」は、おかげさまで最終的に15,000人ほどの会員を集めました。１年経った人は通常であれば更新の時期なのですが、残念ながらセガ パートナーズのサービス自体は来年３月で終了となります。当初立ち上げてすぐ入ってくれた会員の方は7,000人ほどいるんですが、その人達にはすでに更新という形はとれませんというご案内をしているんです。そして、11月27日のドリームキャスト発売とともに、新たに「ドリームキャスト パートナーズ」というドリームキャストのファンクラブを立ち上げます。我々としてはドリームキャストをブランドとして一本立ちさせたいというのがもともとのコンセプトにあったので、クラブの名称もあえて「ドリームキャスト パートナーズ」としました。ただ、ネーミングを見てもらってもわかると思うのですが、セガ パートナーズのときと基本コンセプトはまったく変えてないんですよ。ユーザーと我々が上下関係的なイメージではなくて、"パートナー"という横並びの関係で「一緒にエンタテイメントを作っていきましょう」という基本理念を踏襲しているんです。ですから、大きな仕組みも変わっていないんですね。特典については、メンバーズカードと特性のオリジナルカードホルダーが届きます。以前のカードは紙っぽい質感だったんですが、今回はプラスチック製で、クレジットのゴールドカードのような仕様にしました。それと、情報マガジンGD-ROM「ドリームキャスト エクスプレス」を年４回お送りします。そして、全国のセガアミューズメント施設のご優待。これらが３つの大きな特典になります。さらに新サービスとして、ソフトを買ってポイントを溜める「ドリーム ポイント バンク」というのを立ち上げるんですが（詳細はp.94）、こちらとも連動する企画を現在検討中です。パートナーズのメンバーはゴールドメンバーズカードを持った、いわば特別な会員ですから通常の人よりポイントが溜まりやすくなるよ

「ネットワークをキーワードにユーザーと新しいエンタテイメントを作りたい」

Dreamcast Partnersに入会すると今なら4特典！

特典1 ゴールド仕様のメンバーズカードがお手元に



※実際にはオレンジの紐部分にロゴが入ります。

ゴールドにきらめくプラスチック製のメンバーズカードと、紐に「Dreamcast Partners」のロゴが入ったカードフォルダーは、メンバー必須アイテム。カードに記載される会員ナンバーは「セガ パートナーズ」の番号をそのまま移行。新規加入の際はそれ以降の番号が申し込み順に割り振られる。

特典2 「ドリームキャスト エクスプレス」配布！



来年2月から年4回のペースで届けられるスペシャルGD-ROM「ドリームキャスト エクスプレス」。ドリームキャスト最新タイトルの体験版ほか、最新情報をさまざまな映像とともにお届けする。「セガ パートナーズ」会員に配られ人気を集めたCFコレクションに、湯川専務シリーズが新たに収録されるのを期待したい。

特典3 全国のジョイポリスがメンバー割引価格で

全国のセガアミューズメントテーマパーク、ジョイポリス＆ガルボでは、メンバーのための特別割引価格のセットチケットを用意している。さらに館内の飲食は10%オフ、全国提携ホテルの宿泊割引サービスといたれり尽くせり。年末から年明けにかけて、イベントが目白押しのテーマパークで大満足！



特典4 初回特典にズッシリ重いキーホルダー！

なんと1月31日までに入会した人には、パートナーズの一員であることを再認識させてくれそうなずっしりと重いオリジナルキーホルダーがプレゼントされる。シルバーメタリックに「Dreamcast Partners」のロゴが浮かび上がる。"パートナーズ"の重みを感じて、メンバーとの絆がさらに深まる!?



パートナーシップを目指す

うなサービスを考えているんです。例えば「ドリームキャスト エクスプレス」に入っている体験版ソフトをパートナーズのメンバーが買ったら、通常のポイントに加えてプラス何ポイント溜まりますよといったものですね。キャンペーンなどを実施して、メンバーにはポイントを加算していくつもりです。

――セガ パートナーズの会員からいろいろな反応があったのでは？

佐藤　ええ。当初は「ふざけるな！」とか、「またかセガは！」とかですね（笑）。特に多かったのは、年に4回送っている「もぎたてセガサターン」が、来年の3月までであと2回出るんですが、「それが手に入らないのはどうしてだ！」という声を多くいただきまして。ですからセガ パートナーズのメンバーとしての期限が切れてしまった人達に対しても、手数料をいただければ、別途お譲りしますという形でサービスを続けています。それに、旧会員を含むセガ パートナーズの15,000人のメンバーに対しては、入交（社長）のサインと会員の方の名前を入れたドリームキャストを特別に予約販売しますという案内を10月に行いました。これがすごい反響で約5割の人に予約していただきまして、その後のメンバーの方々の反応はぐっと良くなりましたね。本来であれば、すでに半分の人は正式な会員ではないんですが、我々としてはメンバーを差別したくはありませんでしたから。それにセガ パートナーズに入って良かったという、メンバーのサプライズを演出したかったんですよ。パートナーズに入ったらこんないいことがあったんだっていう「神話づくり」をしたかったんです。これが契機になって、旧セガ パートナーズのメンバーがドリームキャスト パートナーズに入っても、「メンバーになったらいいことがあるよ」ってどんどんみんなに広めてくれれば嬉しいですよね。

――約1年運営されてきて、今後に生かしたい反省点などはありますか？

佐藤　そうですね。反省点としては、パートナーズという名前で、"仲間"って言っておきながら、メンバーとうまくコミュニケーションがとれなかったことですね。コミュニケーション手段としては郵便物のやり取りしかないので、いただいた意見に対して反応しても、ものすごくタイムラグが出てしまう。ですから、今度はドリームキャストのネットワーク機能を有効に活用したいと思っています。まだ、いつから実施できるとはお約束できませんが、例えば我々の「ドリキャス」というホームページ上にパートナーズ専用広場を設けて、そこでリアルタイムにパートナーズ向けのイベントのお知らせや、情報交換の場としてメンバー同士が自由におしゃべりできたり、そこに事務局サイドも参加したり。こういったことができると、よりパートナー意識が強くなりますよね。また、パートナーズメンバーだけが参加できるネット上でのイベントなんかもできたら嬉しいですね。メンバー参加型のイベントを実際にやろうとすると場所の問題があってなかなか実現できませんよね。ネット上であればそれが解決できるじゃないですか。それに「ドリームキャスト エクスプレス」に、ビジュアルメモリに対応したメンバー向けのミニゲームを入れて、自分のビジュアルメモリに落として遊んでもらう。それをまたネットに絡めて楽しむということも考えられます。ネットワークっていう1つのキーワードをうまく使って、パートナーズのみんなと何か新しいことをやってみたいんです。本当は、みんなと会話をしている間に面白いゲームのアイデアが出てきて、そこから新しいゲームを作り出せたら……。「ドリームキャスト パートナーズ」という名前に負けないような組織にしていきますよ。

キミも今日からドリームキャスト パートナーズ

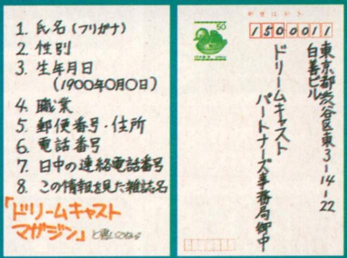
すでに心は「ドリームキャスト パートナーズ」というキミは、11月27日から受付を開始する「ドリームキャスト パートナーズ事務局」(Tel03-5467-3500/月～金10:00～18:00祝祭日は除く）宛てに必要事項を記入のうえ、申込書を請求しよう。電話での申し込みはできないので注意。そして約3週間後に届く「入会のご案内」に従い、郵便局、もしくは指定のコンビニエンスストアで年会費5,000円（税込）を振り込み、申込書を送付すればOK。1月31日までに手続きを終えて初回特典をゲットだ!!

方法1 本体を買おう！



本体同梱の入会申し込み請求書ハガキに必要事項を記入してパートナーズ事務局まで。

方法2 ハガキを送ろう！



方法3 インターネットへアクセス！

http://www.sega.co.jp/dreamcast/

Weekly Dreamcast Magazine Data Station

ドリームキャスト関連のデータはこのコーナーでチェック!!

読者が選ぶ！発売前ソフト期待のランキング 期待のタイトル TOP30

待ちに待ったドリームキャストの発売日。本体も順次出荷されるから、買えなかった人は、ソフトの吟味をしておきたいね。今週は初公開ソフトも続々！ 期待は高まるよねっ!!

1位 前回1位 グランディアII

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG



598 POINTS

完成度 ？%

どうなる、戦闘システム？

戦闘に時間の概念を持ち込み、敵との駆け引きが楽しいものになっていた前作。今回はそのシステムをさらにグレードアップさせるとか。期待してもよさそう？

2位 前回4位 SONIC ADVENTURE

セガ／12月23日発売予定／5,800円／ACT（VM対応）



P72

573 POINTS

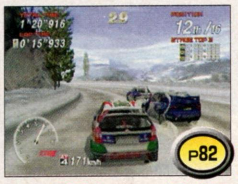
完成度 ？%

今週も見逃せない！

他の人気作を抑え、みごと2位に躍り出た「ソニック」。発売も迫り、期待も高まる一方だね。早くも発売が決定したミニボーカル集他、今週も最新情報をお届け！

3位 前回3位 セガラリー2

セガ／1月14日発売予定／5,800円／RAC（通信、ハンドル対応）



P82

536 POINTS

完成度 ？%

期待の新情報満載

今週はついにオリジナルモードを紹介！ そして、以前ちらりと話のあった新コースの姿も初披露。さらには通信機能を利用してあんなことが……？ 必見!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	6	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ／'99年予定	441
5	5	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン／発売日未定	423
6	8	シェンムー（莎木）	セガ／来春予定	321
7	7	Dの食卓2	ワープ／'99年予定	317
8	13	神機世界 エヴォリューション	セガ・ESP・スティング／12月23日	273
9	11	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ／発売日未定	266
10	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）	SNK／来春予定	259
11	10	ぷよぷよ～ん	コンパイル／3月予定	223
12	15	サイキックフォース2012	タイトー／来春予定	220
13	12	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ／'99年予定	199
14	16	北へ。White Illumination	ハドソン／2月予定	189
15	17	ゲットバス	セガ／2月予定	180
16	14	ブルー スティンガー	セガ／1月14日	177
17	18	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン	カプコン／発売日未定	113
18	20	クライマックス ランダーズ	セガ・クライマックス／1月予定	110
19	38	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI／2月予定	101
20	19	プロ野球チームをつくろう！	セガ／'99年予定	99
21	20	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル／発売日未定	98
22	25	GEIST FORCE（ガイストフォース）	セガ／'99年予定	88
23	23	戦国 TURB	NECホームエレクトロニクス／1月14日	83
24	22	アキハバラ電脳組パタPies！	セガ／'99年予定	78
25	26	ちょーハマるゴルフ	セガ／3月予定	72
26	27	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～（仮称）	セガ／'99年予定	70
27	30	鄭問之三國誌	ゲームアーツ／発売日未定	66
27	32	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）	NECホームエレクトロニクス／12月23日	66
29	31	F-1ゲーム（仮称）	ビデオシステム／発売日未定	62
30	29	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	UBIソフト／来春予定	57

※データのポイントは11月27日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

Coming Soon 魔剣X

アトラス／'99年発売予定／価格未定／ADV



P32

？ POINTS

完成度 ？%

アトラス新作は要注目

アトラスの新作は、アクション要素の強いアドベンチャー。「真・女神転生」シリーズを手がけた岡田、金子両氏が長年構想していた新作の内容とは？ 早くも期待大だぞ!!

Coming Soon FRAME GRIDE（フレームグライド）

フロム・ソフトウェア／来春発売予定／価格未定／対戦ACT



P46

？ POINTS

完成度 ？%

フロムが新作を発表！

「アーマード・コア」など名作を世に送り出し、根強いファンも多いフロム・ソフトウェアがドリームキャストに緊急参入！ 作り込まれたロボットアクションに期待せよ！

？ フライトシューティング（仮称）



P54

コナミの放つフライトシューティングも初公開！ ハードを生かした質の高い画面に注目。

12 サイキックフォース2012



P27

ついにドリームキャスト版の画面をスクープ！ 完全移植にも期待してよさそうだ！

Dreamcast

読者が選ぶ！移植希望ソフトランキング

移植希望 TOP20

各社の新作が出そろってきた昨今、まだまだ移植されそうなタイトルはたくさん残ってるみたいだね。今週は「スパイクアウト」が急浮上。その移植の可能性については、P.210へ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ ビデオゲーム	224
2	5	ソウルキャリバー	ナムコ ビデオゲーム	138
3	6	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	135
4	16	スパイクアウト	セガ ビデオゲーム	129
5	14	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	126
6	7	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ ビデオゲーム	101
7	1	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン	88
8	4	NiGHTS（ナイツ）	セガ サターン	85
9	2	ストリートファイターZERO3	カプコン ビデオゲーム	72
10	12	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	69
11	15	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	65
12	19	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	60
13	13	グランディア	ゲームアーツ／ESP サターン	57
14	26	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	53
15	9	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン ビデオゲーム	50
16	25	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	48
17	23	ビートマニアシリーズ	コナミ ビデオゲーム他	45
18	11	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル サターン	40
19	8	超鋼戦紀　キカイオー	カプコン ビデオゲーム	38
20	30	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	35

9 ストリートファイターZERO3



ゾンビもいいけど、アーケード人気作も欲しいよね。どのハードで出ても人気が出そうだが……!?

実現度 30％（？）

16 レンタヒーロー



近日、本誌でファンコーナーを開始予定の本作。古めの作品だけに、希望するなら続編？

実現度 30％（？）

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP15

今週はセガの新作発表シーズンを受けて、AM3研から2本の新作を初公開！　来週もちょっとした新作発表が続くから要注意だぞ。今号から始まったプライズコーナーも注目だ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バーチャストライカー2　バージョン'98	セガ	28458
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	26369
3	3	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	セガ	12799
4	4	ストリートファイターZERO3	カプコン	11500
5	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	10164
6	8	鉄拳3	ナムコ	8094
7	7	ビートマニア 3rd MIX	コナミ	7887
8	6	ソウルキャリバー	ナムコ	7681
9	10	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ	6898
10	11	セガラリー2	セガ	6480
11	9	スパイクアウト	セガ	5772
12	12	デッド オア アライブ++	テクモ	3271
13	14	サイキックフォース2012	タイトー	2841
14	13	ダイナマイト刑事2	セガ	2770
15	15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	2569

※調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

Coming Soon L.A.マシンガンズ

セガ／12月稼働予定／SHT／MODEL3基板



この快感、ヤミツキです

マシンガン型の銃をバリバリ撃つのが爽快で、トリガーを引いた時の反動が手に心地よかった「ガンブレードN.Y」。その作品の流れを汲むタイトルが、この「L.A.マシンガンズ」だ。爽快感はそのままに、ゲーム画面はさらに細かく、迫力ある仕上がりになっているぞ。

Coming Soon マジカル・トロッコ・アドベンチャー

セガ／12月稼働予定／ACT／MODEL3基板



2人プレイで盛り上がれ！

大型の筐体から突き出ているレバーを、“漕ぐ”ことで進めていく体感ゲームが登場！　操作は素早く漕ぐとスピードが上がるレバーと、ジャンプや片輪走行をするためのアクションペダルのみとシンプル。普段はあまりゲームをやらない人でも楽しめる作品だ。

発売日予定表

最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
QIZ…クイズ
ETC…その他
A・□□□…アクション□□□の意味
S・□□□…シミューレション□□□の意味

【対応など】
VM…ビジュアルメモリ
ハンドル…レーシングコントローラ
釣りコン…釣りコントローラ（仮称）
振動…ぷるぷるパック（仮称）
マイク…マイクデバイス（仮称）
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル名に変更があったものです。

ソフトウェア

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
12月					
17日	インカミング　人類最終決戦	イマジニア	5,800円	SHT	
23日	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）	NECホームエレクトロニクス	5,800円	S・RPG	
23日	SONIC ADVENTURE	セガ	5,800円	ACT	VM
23日	神機世界　エヴォリューション	セガ/ESP/スティング	5,800円	RPG	
23日	TETRIS 4D	ビーピーエス	4,800円	PUZ	
99年1月					
14日	戦国 TURB	NECホームエレクトロニクス	5,800円	A・RPG	
14日	セガラリー2	セガ	5,800円	RAC	通信、ハンドル
14日	ブルー スティンガー	セガ	5,800円	ADV+ACT	
未定	クライマックス　ランダーズ	セガ／クライマックス	5,800円	RPG	VM
99年2月					
未定	関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ　デジタル競馬新聞（仮称）	ショウエイステム	6,800円	ETC	
未定	北へ。White Illumination	ハドソン	未定	ADV	
未定	★ポップンミュージック	コナミ	未定	音楽SLG	特製コントローラー対応
未定	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI	未定	フライトSLG	
未定	ゲットバス	セガ	未定	釣りSLG	釣りコン
99年3月					
未定	ちょーハマるゴルフ	セガ	5,800円	SPT	VM
未定	クールボーダーズ	ウエップシステム	未定	SPT	
未定	ぷよぷよ〜ん	コンパイル	未定	PUZ	VM
未定	バギーヒート	CRI	未定	RAC	
未定	麻雀（仮称）	ナグザット	未定	麻雀	
99年8月					
未定	エンターテイメントGOLF	ボトム アップ	未定	SPT	
未定	大相撲	ボトム アップ	未定	SPT	
99年12月					
未定	紫炎龍2（仮称）	童	未定	SHT	
未定	ダイナマイトロボ（仮称）	童	未定	ACT	
99年春					
未定	MONACO GRAND PRIX　Racing Simulation2	UBIソフト	5,800円	RAC	ハンドル
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）	SNK	未定	格闘ACT	
未定	飛龍の拳列伝（仮称）	カルチャーブレーン	未定	格闘ACT	
未定	★フライトシューティング（仮称）	コナミ	未定	SHT	
未定	☆（AM2研・鈴木裕最新作）シェンムー（莎木）	セガ	未定	FREE（※1）	
未定	サイキックフォース2012	タイトー	未定	対戦ACT	
未定	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン	未定	A・RPG	
未定	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア	未定	A・SHT	通信
未定	Littledream	パンサーソフトウェア	未定	A・ADV	
未定	★シーマン	ビバリウム	未定	育成SLG	マイク
未定	★FRAME GRIDE（フレームグライド）	フロム・ソフトウェア	未定	対戦ACT	
未定	Rayman2（仮称）	UBIソフト	未定	ACT	
99年末					
未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	育成SLG	
99年内					
未定	GEIST FORCE（ガイスト フォース）	セガ	5,800円	SHT	
未定	Dの食卓2	ワープ	5,800円	A・RPG	②、VM、通信
未定	★魔剣X	アトラス	未定	ADV	VM
未定	アキハバラ電脳組パタPies!	セガ	未定	育成SLG	
未定	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!	セガ	未定	SLG	
未定	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜（仮称）	セガ	未定	対戦格闘	
未定	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	セガ	未定	対戦バトルSLG	
未定	プロ野球チームをつくろう!	セガ	未定	SLG	
発表日未定					
未定	Warrz（ワーズ）	ショウエイシステム	未定	RPG	通信
未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	育成SLG	
未定	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定	育成SLG	VM
未定	総天然色立体冒険活劇　パワーストーン	カプコン	未定	対戦ACT	
未定	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン	未定	ETC	
未定	グランディアII	ゲームアーツ	未定	RPG	
未定	鄭問之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG	
未定	CARRIER（仮称）	ジャレコ	未定	A・ADV	
未定	BraveKnights（仮称）	パンサーソフトウェア	未定	未定	
未定	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	未定	未定	
未定	F-1ゲーム（仮称）	ビデオシステム	未定	RAC	
未定	はるかぜ戦隊Vフォース　―翼の向こうに―（仮称）	ビングキッズ	未定	S・RPG	
未定	マリオネット・ハンドラー	マイクロネット	未定	ETC	
未定	Speed Busters	UBIソフト	未定	RAC	

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です

ハードウェア（周辺機器）

日	製品名	メーカー名	価格	ジャンル
99年1月				
14日	レーシング・コントローラ	セガ	5,800円	周辺機器
発表日未定				
未定	釣りコントローラ（仮称）	セガ	未定	周辺機器
未定	VGA BOX（仮称）	セガ	未定	周辺機器
未定	ぷるぷるパック（仮称）	セガ	未定	周辺機器
未定	マイクデバイス（仮称）	セガ	未定	周辺機器

その他関連製品

モスラドリームバトル（仮称）
●セガ●'98年12月23日発売予定（12月12日より『モスラ3』公開劇場で先行発売）●2,980円
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム機第2弾。

ガメラドリームバトル（仮称）
●セガ●'99年3月発売予定●2,980円
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム機第3弾。

“夢”の社長対談が実現!!



入交昭一郎 辻本憲三

セガ・エンタープライゼス 代表取締役社長 入交昭一郎

カプコン 代表取締役社長 辻本憲三

'98年11月27日 ドリームキャスト発売記念!

新たな世代に何を夢見るか!?



11月27日の今日、いよいよセガの新世代ゲーム機“ドリームキャスト”が発売された。発売日のゴロ通り、この記念すべき“いい船出（1127）”は、我々にどんな“新たな夢”を見せてくれるのだろう？　今回はドリームキャスト発売を祝し、『ドリームキャストマガジン』がゲーム誌史上初めての“夢の社長対談”を実現！　新ハードの開発秘話、21世紀のゲーム業界の姿、ライセンシィメーカーから見たドリームキャストの魅力など、普段は聞けない話が満載。一気に読める全9ページ対談。必見だ!!



ドリームキャスト誕生と 3つの設計目標の意味

――「セガの入交社長とカプコン辻本社長の対談はできないか？」。そんな『ドリームキャストマガジン』の打診をきっかけに、実現した今回の夢の対談。カプコンと言えば、日頃から常務取締役開発本部長の岡本吉起氏が、セガびいきな（？）発言をしているだけに、ドリームキャストでの活躍も大いに期待できるメーカーの1つ。同社の人気ソフト「バイオハザード」の最新作を早くもドリームキャスト用に発表していることでも、その本気度が感じられるというものだ。そんなカプコンの辻本社長がセガの入交社長と顔を合わせ、新ハードの誕生に向けて、何を語り合うのか？　予定時間よりも早く会場入りし、今回の対談用にと、わざわざ「フェニックス」というワインを持参した辻本社長。そこへ入交社長が来場。
――夕方6時30分。夢の社長対談は始まった。

辻本■今回はね、ドリームキャストの出発にふさわしいものをと思って、「フェニック

「ネットワークという技術を人間は必ず新しい遊びとして使い出す」



SEGA

㈱セガ・エンタープライゼス代表取締役社長

入交昭一郎

REPRESENTATIVE DIRECTOR EXECUTIVE PRESIDENT

SHOICHIRO IRIMAJIRI

1940年1月3日生まれ。東京大学工学部を卒業後、(株)本田技研に入社。弱冠27歳、入社4年目にして'60年代のホンダの第一期F-1参戦時、エンジンの設計担当を任される。その後39歳にして取締役となり、44歳でホンダ オブ アメリカ マニュファクチュアリング・インコーポレーテッドの取締役社長に就任。アメリカ・ホンダを米国第4位の自動車メーカーに押し上げた、絵に描いたようなエリートエンジニア。"入さん"の愛称で親しまれる氏は、「ホンダのプリンス」とも呼ばれたが、'90年セガへ転身。今年2月社長の座についた。セガを変える切り札的カリスマだ。



本日ついに発売されたドリームキャスト。初日は品薄につき、買えなかった人が多いかもしれない。コンパクトながら、数多くの可能性を秘めている。



ドリームキャストのパッケージ側面には日立のSH 4やNECのVR-2、マイクロソフトWINDOWS CEなど各ロゴも印刷されている。

ス」というワインを用意してきたんですよ。入交さんの門出にはふさわしいでしょ(笑)。

入交■いやあ、そうですか。ありがとうございます。いただきますね。ところで、今日はどんな話でいきますか。

辻本■ちゃんとゲームの話をしないと、都合のいい話ばっかりになっちゃうからね(笑)。

入交■やっぱり、ドリームキャスト発売に絡めて、いろいろ話をしていきましょうか。

――お願いします。

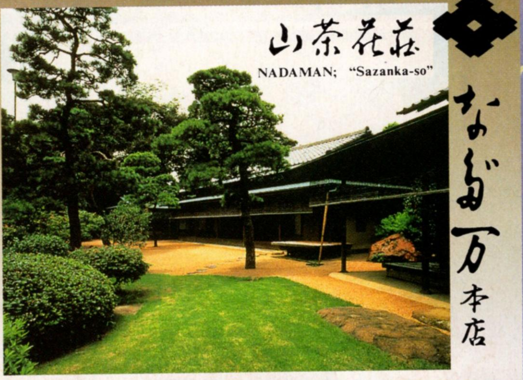
入交■そうですね。まず最初に言っておきたいのが、私にとって、今回のドリームキャストっていうのは、本当に一番最初の段階から関わってきたハードなんだということですね。サターンの時も当然参加はしていましたが、あのときは途中からでしたから。だけど、今回は最初からずーっと関わってきて、ちょうど今までで3年間やってきたんですね。そういう意味では、プラットホームフォルダーという仕事の大変さというものを今回初めて実感しています。サターンの時の反省点をいろいろふまえて、今回のドリームキャストのコンセプト作りを始めたわけですが、結局サターンというハードは、最初にどういうハードにするかというコンセプト作りの部分が、少し世の中の動きとズレていたんだなって感じがするんです。4年前に次世代機と呼ばれるものが出てきた段階で、映像は3Dの時代になっていったのですが、しばらくの間は2D表現の要素も支配的だろうという観測があった。だから、ハードの設計コンセプトも「2Dも3Dも」みたいに二股をかけるような感じになってしまったんですね。だけど世間の流れはそれ以上に早かった。サターンで学んだのが、ハードというのはやっぱり最初のコンセプト作りっていうのが非常に重要なんだと。それで、3年前にドリームキャストの最初のコンセプト作りに入ったんです。

――ドリームキャストの当初のコンセプトというのは、どんな感じだったんですか?

入交■そのコンセプト作り自体が、また非常に大変だったんですが、最終的にいろんなクリエイターさんと話をして、3つの目標を作ったんです。その目標のうちの1つというのが、とにかくどのクリエイターさんに聞いても、「映画並の表現力」。しかもそれを「リアルタイム、インタラクティブに自由自在に動かしたい」と言うんです。これの実現が1つ目ですね。もう1つは、通信。ネットワークの機能です。これは堺屋太一さんの話じゃないけれど、新しい技術が出てきたら、人間はそれを使って、いかに楽しもうか?っていうことを必ずやると。これは20世紀に自動車が発明されれば、それで"ドライブ"という遊びを始めたし、ジェット飛行機が出てくれば、"海外旅行"という遊びを作るし、コンピュータが出て

閑話休題 史上初の社長対談は場所も超一流だったのだ!

今回の社長対談は、場所も格別の会場が選ばれた。懐石の老舗としても名高い、なだ万本店"山茶花荘"。ここは、天保元年(1830年)に創業され、160有余年の歴史を誇る老舗中の老舗。1986年の東京サミットにおいては、各国首脳を中曽根首相が公式晩餐会で、もてなしをした場所としても名高く、その数寄屋建築は、日本建築の第一人者、村野藤吾晩年の傑作ともうたわれている。また、その立地も由緒正しく、旧伏見宮邸跡に建てられ、古くは虎退治で有名な加藤清正の江戸屋敷、のちには江戸の大老・井伊直弼邸にもなったという。現在はホテルニューオータニの日本庭園の一角に都会の喧噪の届かない静寂さを保っており、夏目漱石、森鴎外なども愛したという四季折々の懐石料理の逸品は、今回の記念すべき両社長の対談に華を添えていた。



「いくら映像が実写並になっても、それだけでは夢がないでしょ」

くれば、“テレビゲーム”を作ってきたことでも、明らかなんですね。そこで21世紀に何が出てくるかというと、それは通信ネットワークなんだと思うんですよ。そして人間は必ず通信ネットワークを使って、新しい遊びを創り出すに違いないと。たとえ今はまだそんな形がなくてもね。通信を使った対戦ゲームだけでなく、もっと新しい遊びが創り出されるはず。だから、21世紀に向けたテレビゲーム機には、ネットワーク機能は絶対持ってなければならないと。これがドリームキャストの設計目標の2つ目です。で、3つ目は作りやすい開発環境。これを用意することです。ドリームキャストをいろいろシミュレーションしてみると、あれだけの表現能力を持っていると、今までゲームとは思えなかったようなものがたくさん作れるし、そういうものを作ると結構面白いんですよね。例えばオーガスタナショナルゴルフクラブのゴルフ場を全部ポリゴンですごくキレイに完全再現できてしまうと。そこを自分でどこまでも歩いて行けるし、実際には見れない視点から自由自在に見ることができる。ゲームじゃないんだけど、ゲームみたいに楽しいと。ドリームキャストのように、ここまで表現力がついてくると、今までゲームを開発したことがないような人達まで、裾野が広がっていくなと思うんです。そういう人達のためには、一番使いやすい開発環境、すなわちパソコンのウインドウズ環境あたりを用意するのが一番いいだろうと。これが設計コンセプトの3つ目ですね。まずは、ここまでのコンセプトを作り上げるまでに半年ぐらいかかったんです。それからは、じゃあそれを実現するために、CPUのチップは何にするか？　グラフィックチップは何にするか？と検討を始めるわけですが、その時点では、まだそんなものは存在しないわけですよ(笑)。日立さんだとか、NECさんだとか、3D-FXだとか、ありとあらゆるメーカーさんといろいろやりながら選択をしていって、それの設計が終わり始めた頃に、今度は実際にコンマ25ミクロンというチップが工場でやっと今年始めに作られるようになってきたんですね。これはもう日立さんにしてもNECさんにしても、初めてのトライなんですよ。それを作っていく中で、トライ・アンド・エラーを繰り返し、それと同時にそれに乗せるOSだとか、ツールだとかライブラリが作られていくわけです。これ自体も1年ぐらいかかって、それらができてきたところに、今度はライセンシィの各社さん達とお話をして、実際にツールを渡して、そこからタイトルができるまでに少なくとも12カ月かかると。だから、最初の頃から考えると、それはもう永遠に続くんじゃないかって思えるほど、気の遠くなる期間やってきたんですね。特にセガなんかは、どちらかというと、AMもそうですけど、そのときに一番いいものを開発していこうとするわけですから、多方面のいろんな人達と付き合っていかないとならないんですよ。だから、今回ようやくドリームキャストを発売できるところまでやってきて、本当にここまでやってきたんだなぁ、と感慨深いですよね。でも、これはまだ始まりでしかなくて、セガから出るソフトだけでは、非常に限られたモノしか作れない。このハードのためにソフトを作ってもらえるメーカーの皆さんに、「どうでしょうか？」という話をやっていくんですよね。その中で、カプコンさんなんかは、非常に早い段階から、「やりましょう」と言ってもらえてるわけです。本当に、まだ海のモノとも山のモノともわからないハードのために、ドアを開いていただいてね。非常に心強く思ってますよ。

実写を超えた部分にあるゲームの面白さ

辻本■こういう話を聞くと、3年間相当な苦労をされてきたなと思いますよね。「3DCGで映画並の表現力」という話をされましたけど、我々もハードを作る苦労は、よーく知ってますからね。うちはファミコンが出る前から、業務用でやってきましたけど、当時はだいたいがゲームを出すごとに、その都度その都度ハードを作ってましたから。今みたいに、ソフト側がハードの設計に合わせるんじゃなくて、ハード側をソフトの企画に応じて作っていくんですわ。でも、そうそう毎回、ソフトとハードがうまくマッチングしてくれないんですよね。それじゃあダメだということで、うちはその当時で、普通のだいたい20倍ぐらいの容量のハードを1つに圧縮して、CP-SYSTEMというのを作ったんですよ。これで一気にビジュアルのレベルが上がって、映像も変わったんですけど、その当時から「ビジュアルの最終形態は何か？」という議論によくなったんですね。そんな時、出てきたのが、わかりやすく言うと「ディズニーのアニメの映像と変わらないものになるぞ」という話をしていたんです。だけど、そんなふざけたことができるわけがないと言ってたことが、10年もかからないでできてしまった。実際、今や、業務用の2D映像なんて、ほとんど完成していますよね。ハッキリ言って、ディズニーアニメの映像と変わらんでしょ。これはなぜか？というと、やっぱり半導体の技術の進化のおかげなんですよ。半導体は、年を重ねるごとに、どんどん性能が上がっていきますから。もはや2Dではディズニーに負けないぐらい完成したところまできている。じゃあ、今度は3Dはどうだ？というと、これもどんどん追求していくと、結局実写に近くなっていくでしょ？　まあ、実写そのままの映像レベルで、バーチャルな体験ができるなんて、夢のようですけど、それだけじゃあ、夢がないじゃないかっていう感じがしますね。コンピュータの進化とともに、映像が進化していくわけですが、この追求の先は何かと

バイオハザード　コードベロニカ



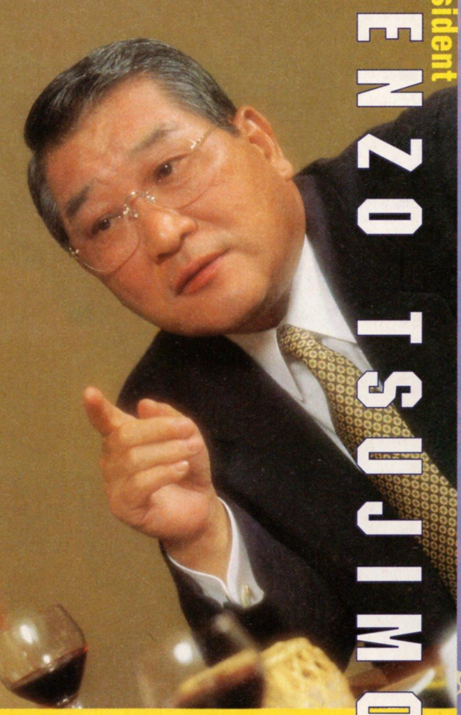
10月6日のドリームキャストの発表会でお披露目された「バイオハザード」シリーズ最新作。カプコンの本気度が見える?

CAPCOM

㈱カプコン代表取締役社長

辻本憲三

President KENZO TSUJIMOTO



1940年12月15日生まれと入交社長と同い年の辻本社長。'83年、㈱カプコンを設立。開発第1号機メダルゲームの「リトルリーグ」を製造、販売。翌84年、業務用テレビゲームの第1弾「バルガス」を開発、販売。'88年には、カプコン独自のCP-SYSTEMを完成させ、第1弾として「ロストワールド」を発売。'89年には「ファイナルファイト」、'91年には「ストリートファイターII」を大ヒットさせ、一躍ビッグメーカーに成長。ジョークも交えた今回の対談は、氏の人柄によって大いに盛り上がった。



「アーケードから家庭に落とすだけではナンバーワンは取れない」

いうと、実際に実在するもののシミュレーションですよね。シミュレーションによる完全な再現。だけど、ゲームはシミュレーションだけではダメだと思うんですよ。まあ、こういう新しいハードを使う場合、何作か作っていかないと、わかってこない部分も多いですからね。そういう意味でも今回は早めにおつきあいさせてもらって、できるだけ早くいいものを作っていきたいと思ってるんですよ。

入交■確かに、みんなが今は３Ｄでやって、どれだけ実写に近づけるかっていうのをやろうとしていますけど、それだけだったら、実写のほうがいいんじゃないかってなってしまいますよね。だけど、ゲームの面白さというのは、実写に近づけながら、実は実写以上の表現力を求めようとしているところにあるんですよね。

辻本■そう。

入交■例えば、カメラアングル１つとっても、実写じゃ絶対ありえないようなアングルから自由自在に見せたり、アクションにしても、空中３回転跳び蹴りなんて（笑）、こりゃあ絶対あり得ないってこともできてしまう。この面白さが、ゲームにはありますよね。

辻本■こればっかりは、コンピュータゲームでしかできないことだからね。

──なるほど。

辻本■コンピュータでシミュレーションがどんどん進められていくと、生活環境とかいろんな問題がどんどん解決していくわけですけど、ゲームっていうのは、そのコンピュータによるシミュレーションの一番入り口にいる。これからの時代は、本当にゲームが解決することが非常に大きいんじゃないかと思うんですよ。僕は、20世紀で一番人類に貢献した産業は自動車産業だと思ってるんですけど、それはなぜかというと、例えば日本に１億2000万人だかの人間がいて、これだけの人全部が自動車の恩恵を被っているんですよね。特に流通面での恩恵が素晴らしい。車があるから、流通も素晴らしく発達したし、国民のみんながその恩恵に被っている。世の中にいろんな産業がありますけれど、20世紀がこれだけ豊かになったのは、自動車産業の貢献が一番大きいと思うんです。最初にＴ型フォードが作られてから、そんなに時代は経ってないと思いますけど、いまや自動車なしでは世の中が成り立たないぐらい、自動車産業は人類に貢献している。でね、21世紀に、自動車に代わって人類最大の貢献を果たすと思われるのが、ソフトウェアだと思うんですね。そのソフトウェアの一番目の入り口がゲームなんですよ。その両方の産業、20世紀と21世紀を代表する産業の両方をやれるんだから、入交さんは幸福モノですよ（笑）。

入交■私もね、そのつもりだったんですよね。自動車の時代はもうだいたい終わったなと。それでこの次はゲームだと思ったから、ここにいる（笑）。

辻本■僕も入交さんも、不思議なことに同じ1940年生まれでしょ。あと50年やったって、110歳じゃないですか。やはりそのへんは見届けたいなと（笑）。

入交■欲深いんだから（笑）。辻本さん、110歳まで生きるんだ（笑）。

辻本■いやいや、わからないですよ。110歳なんて、実際にいますし、その頃になったら、悪いところを取り替えて生きれるようになってるかもしれないし（笑）。

自動車の進化過程に近い通信機能の未来

入交■まあ、そこまで生きてるかどうかは別として（笑）、確かにＴ型フォードが誕生してからの進化の過程というのは興味深いんですよ。最初でこそ、非常に限られた人だけが車を使っていたんですけど、みんなだんだんそれが便利だってわかってきてから、次にどうなったかというと、悪かった道がどんどん良くなって、次に高速道路が作られるようになっていった。そして高速道路ができると、みんな外へ行きだして、郊外には団地やショッピングセンターが作られて、各個人宅には全部車庫があるように変わってきた。もうまさに自動車１つによって、人類のライフスタイルが全部変わっちゃった。だから、僕が今度思うのは、自動車っていうのは、物理的にモノが移動するものだったけれど、今度は情報が移動するもの、すなわち通信ネットワークっていうものが、まさに自動車でいうＴ型フォードみたいなものだと思うんですよ。今でこそ、道路も全然整備されてなくて、道というのは電話線しかない。まだガタガタ道なんですね。だけど、これがどんどん整備されて、全部が高速道路になっていって、それが全家庭を結ぶ。そうなると、今度はもうみんな、それなしでは生活できないような状態になっていくと思うんですね。T型フォ



バーチャファイター3tb



本日、DC本体と一緒に店頭に並んでいる「バーチャファイター 3tb」。アーケードの最先端映像も完全移植される時代へ。

通信対戦機能を搭載している「セガラリー２」。遠隔地の見知らぬ人との対戦だけでなく、もっと新しい遊びにも今後は期待？

セガラリー2



「アーケードとコンシューマを1つにする時期とちゃうかなと」

ードという自動車が誕生してから、ここまでくるのに80年がかかりましたけど、通信ネットワークに関してはもっと速くて、10年や20年で整備されると思いますね。

──現状では、まだまだ通信インフラ（※基盤）が整ってないのをみなさん指摘しますよね。このへんはいかがです？

入交■道路の整備を本気でとりかかろうというきっかけは、画像をバンバン送る、というところから来ると思いますね。普通の文字テキストのデータなんて、今の電話回線でも十分送れますから。それがいよいよ画像データをバンバン送ろうということになってくると、もう今の電話回線みたいな道路ではどうにもならなくなってくると思うんですよ。もっと高速道路を作らないとダメだってなってくる。だから、今回僕らがドリームキャストを発売して、中高生を含めたケタ違いの数のユーザーが一気にネットを始めると、今の日本の道路事情、すなわち電話回線っていうのは、高いわスピードは遅いわ、パンクはするわっていう状態が出てくるかもしれないですよね。もう交通渋滞みたいな感じで、全然つながらない可能性が十分出てくるわけですよ。100万人、200万人が同時につなぐわけですから。そうしたら、そのときになって初めて国全体、NTTやらがこれは大変だと。通信の「道路」をもっと整備しないとダメだって、一気に高速道路が敷かれるようになると思うんですよ。だから、ちょっと危険な言い方かもしれないけれど、今回ドリームキャストが出ることによって、世の中のみんなから、これは困ったと言い出すぐらいのインパクトを与えたいなと思いますね。

辻本■自動車もね、T型フォードの時代というのは、まだそれに乗ってる人間が特殊な層だけだったんですよね。しょせん道楽者が乗るだけだった。ゲームもね、状況は似ていて、日本で1億2000万人とか人間がいるのに、この10年間ゲーム機のユーザーがせいぜい1800万人とかをいったりきたりしているままで、その壁を突破できていない。これからはね、みんながもう少し工夫をして、新しいゲームの世界を広げていく、それでユーザーの裾野を広げていくというのがやっぱり大事なんですよね。これができない限り、自動車産業を超える21世紀の産物になれない。逆に言うと、今はその突破口の入り口にいるんじゃないかと思うの。

入交■T型フォードができ始めた頃っていうのは、ちょうど大衆化が始まる境目で、それ以前の道路っていうのは、しょせん馬が走るためのもの。馬専用に作られてたんですね。だから、最初は車ができても、道路はもう泥道で、乗り心地も悪い。だけど車が便利なのはわかってたし、いろんな使い方もわかってきた。最初の頃は、みんなどうやって車を使ったらいいかもわかってなかったと思うんだよね。だけど、道路を整備して、みんなが車を使いだして、いろんな使い方が生み出されていった。だから、これからのゲームの世界も、通信ネットワークの整備がどんどん進んでいって、乗り心地が良くなって、みんなが使いだして、その面白さがわかってきたら、そこから今までにない新しい使い方や遊び方がボンボン出てくると思うんですよ。道路の整備と新しい使い方の開発。この2つがうまく回ってこそ、新しい時代が開ける。

辻本■ですからね、それはもう時間の問題なんですよ。それも本当に短時間で、そうなってくる。ICなんかもないトランジスタの時代から「インベーダーゲーム」ができるまで、ものの20年ですからね。今から10年経ったら、通信ネットワークなんてもう本当にビックリすることになってると思いますね。

入交■あとの時代から振り返ってみると、サターンなんて、通信がついてなかったんだぜ、なんて絶対みんなが言うような時代が来ると思うんですよ。それほど通信機能というのはデカイ。

辻本■ただね、心配なのは機能がどんどん進化していっても、それについてこれない人が出てくるのはなくさないとね。コアユーザーはちゃんとついてくるからいいんですけど、それ以外の人が置いていかれてしまうとダメなんですよね。1億人に普及させるのは無理としても、8000万人ぐらいまで伸ばせるんじゃないだろうかと。もっともっといろんな人が来てくれないとソフト産業は伸びない。このためには、そろそろアーケードとコンシューマ（※家庭用ゲーム）を混ぜて両方を1つに考える時期と違うかなと思うんですよ。いいソフトを作れば、それでいいみたいな感覚も、今までは確かにありましたけど、もうそれだけではダメなんですね。ご存知のようにアーケードゲームは、今どんどんユーザーが減っているんですよ。これは家庭用ゲーム機の性能が上がってきたからとかいう話もありますけど、そうではない。これからは、もっとユーザーの価値観に合わせていかないとダメですね。

入交■それに関しては、カプコンさんもうちも大きなテーマですよね。昔はアーケードゲームのほうが圧倒的な表現力があって、それに家庭用ゲームが追いつこうとしていけれど、今はもうアーケードのゲームが非常に移植しやすい環

パワーストーン



いち早く参入を決定したというカプコンだけに、早くもドリームキャストとアーケード基板NAOMIの両方に対応する「パワーストーン」を開発中。両者の連動具合に期待が集まる。





NAOMI基板のアーケード筐体には、ドリームキャストのビジュアルメモリが差し込めるスロットも用意されている。これを使えば、まったく新しい遊びも展開される？





ドリームキャストには通信機能が標準装備されている。大ヒット中のiMacのように簡単な接続でインターネットも可能だ。

「今こそゲームがエンターテイメント産業に脱皮するとき」





境にある。これ自体はいいことなんですけど、一方で家でできるものをなんでゲームセンターでやらないとならないんだっていう意見もでてきてしまう。これからはアーケードゲームと家庭用ゲームをどうやって棲み分けるか？　どうやって連動させていくかが重要になってくる。

辻本■ファミコンの頃は、それで良かったんですよ。アーケードゲームが家庭用に落ちるということは。だけどね、今はアーケードからコンシューマに落とし込んだって、ナンバーワンは取れない。

入交■うん、それだけではナンバーワンは取れない。

辻本■例えばアーケードなんて、年間1000タイトルとか2000タイトルとか出てくる家庭用ゲームの「お試しの場」になってもいいはずなんですよ。だいたいゲームソフトっていうのは、中身がどんなものなのか、わからん商品じゃないですか。今どき、生鮮食料品でも中身が見えるように売ってる時代なのに、ゲームだけは中身もわからんものをパッケージに詰めて売ってるんですからね。いずれはお客さんもそっぽをむくかもしれない。

入交■そういう意味では、家庭用の側から見ると、アーケードっていうのは、もう素晴らしいプロモーションの場ですよね。ユーザーにとっても安全だし、アーケードでその力が証明されたソフトは、宣伝もほとんどいりませんからね。我々にとってアーケードからの移植というのは非常に大きな1つの武器になる。あとは逆に、それがアーケード側にもメリットを作っていかないとダメですよね。

辻本■マーケットを広げるというのは大事ですよ。うちなんかは、セガさんのハードもやるし、ソニーさんのもやってますけど、私の中じゃそれは「団体戦をやるか個人戦をやるか」っていう程度なんですね。「ソニーさんが勝った、セガさんが負けた」なんて“個人戦”も、まあ大事なんだけど、どっちかというとゲーム業界全体としてね、マクドナルドのハンバーガーに勝つのか、PHSとか携帯電話に勝つのかっていう“団体戦”のほうが本当は大事なんですよ。ゲーム業界の裾野をどんどん広げていく、この業界に集まってくる人達をどうやって育てて養っていくか、これはもう我々の仕事ですから。

入交■ただ、このゲーム業界は今いい人がたくさんいますよね。今の日本経済の中でも輝いて見えますから。これがもっとこれから伸びていく気がする。今回の通信ネットワーク機能の登場は、そうした意味ですごく大きなものになると思うんですよ。ゲーム業界を大きく変える武器としてね。これによって、プロモーションとか広告媒体の手法も大きく変わるだろうし、すべてのやり方自体が、これでガラッと変わる可能性がある。T型フォードが世界全部を変えたように、通信ネットワークがまた新しい世界を作る。

——ところで、外からご覧になっていて、社長が入交さんになって、セガさんは変わりましたか？

辻本■そりゃ変わりましたよ(笑)、この人ゲーム屋さんじゃないもの(笑)。ソニーさんもゲーム屋さんじゃないし、任天堂のアメリカにいる荒川さんも違うでしょ？　僕はどっちかというと7割以上はゲーム屋だけど、これからはゲーム屋じゃない人が頑張らないと(笑)。だから、21世紀のゲームは、入交さんみたいな人がどんどん出てきて、むちゃくちゃいい業界になるんじゃないですか。

入交■今までのゲーム業界は、家内制手工業みたいにやってきてましたけど、これからのゲーム業界はエンターテイメント産業に脱皮するときなんだと思いますよ。まあ、セガが変わったというのは、あの湯川専務のシリーズとかを見てもらえると一番わかるんじゃないでしょうかね。

——カプコンさんはマルチプラットホーム戦略を採ってて、それぞれのどこにどう張るかというのは結構難しいと思うんですが、そのへんはどのようにコントロールを？

辻本■それは簡単な話ですね。まずは各社のハードはできるだけ早くに吸収して、それでハードオンチをなくす。それから先の張り方は、勝つところに張っていくと(笑)。ただね、今回のドリームキャストではセガさんはライセンシィメーカーさんにソフトが売れれば売れるほど、ライセンス料を下げていくシステムになってるんですね。例えば、ライバルメーカーのハードで100万本売れるよりも、こっちで50万本売ったほうが儲かるという仕組みになっている。売れば売るほどプレス代が安くなる。セガが損をしてでも相手を儲けさしてくれる。これはすごいことですよ。

ゲーム業界の高齢化はむしろ望ましい!?

——ところで、今後のゲーム業界のターゲットをどこに狙うかなんですが、サターンやPSは子供を取りきれなかったという指摘もある一方で、ゲーム業界全体の年齢層もセガさんの平均年齢が31歳、カプコンさんは29歳と上がってきてますよね。そのへん21世紀に向けてのゲーム市場をどう見られます？

入交■年齢に関しては、2つほど言えますよ。例えば僕が前にいた自動車業界もそうなんですけど、17〜18歳でバイクに乗っていた人達が、だんだん歳をとって軽自動車からシビック、アコード、最後にレジェンドに乗り換えていくみたいにユーザーの年齢は着実に上がっていったんですよ。この時にね、例えば50歳代、60歳代の人を満足させる車というのを誰が設計



これがドリームキャストのパッケージ。テレビCMでも人気の湯川専務が印刷されているあたり、今までのセガとは違うセンスを感じさせてくれる。

「これからの時代はゲーム屋じゃない人が頑張らないと」

ドリームキャスト、年末から来年で注目すべきタイトルは!?

本日船出を迎えたドリームキャストは、年末はもちろん、来年にかけても話題作が続々と登場する。ソニックチームやAM２研・鈴木裕氏らが手掛けるセガの最新作も注目度は高いが、今週号のこの対談記事の後に続くアトラス、フロム・ソフト、コナミの新作、そして、たくさん用意されているというカプコンの新作など、本体の発売日から早くも期待は集まるばかりだ。この立ち上がりの盛り上がりは、4年前のサターンの時よりもずいぶんと早いのも実感できるはずだ。それだけ今回のドリームキャストは魅力があるということなのだろう。今後の新発表にもまだまだ目が離せないぞ！

ソニックアドベンチャー



６人の主人公、６種類のゲーム内容など、期待度も高い「ソニック」シリーズ最新作。ドリームキャストのパフォーマンスを存分に見せつけるスピード感は超必見だ！

プロジェクトバークレー(仮)



「映画並の表現力をリアルタイムCGで実現する」という現時点最高のドリームキャスト映像を見せつけてくれるはずの鈴木裕最新作。正式タイトルと最新情報はP.62から！

バイオハザード コードベロニカ



コアなゲームユーザーはもとより、一般ユーザーへの訴求力も高い「バイオ」シリーズ最新作もドリームキャストで登場する。さらに迫力の映像は岡本氏も超自信作とか。

すると思います？　それはね、同じ年齢層の人がそういう人達のための車を作っているんですよ。例えば、30歳代の人にクラウンを作れって言っても作れないんですよ。当然のことなんですけど。だから、例えば僕らが30歳代の時には、シビックという車しか僕らは作れなかったし、50歳代、60歳代の社長さんや取締役の方が乗る車を若い世代に作れって言っても作れないんですよ。ホンダのオデッセイなんかも、それに乗る人と同じような世代の人が設計して大ヒットをしているわけ。で、何が言いたいかというと、ゲーム業界も、子供の頃にファミコンにハマった人は、今だいたい30歳代になってきているんですね。世の中うまくできてるもので、今後作り手の年齢が上がっていっても、それをプレイする受け手のほうも年齢は上がってきているんですよ。それと、今は日本自体が高齢化（※2015年には65歳以上が日本国民の４人に１人いると言われている）し、一方で「少子化」が進んでますよね。今のクリエイターで、一番年齢の高い人でも44歳ぐらいでしょ（※広井王子氏や任天堂の宮本茂氏などがこの年齢）。例えば今40歳のうちにいる鈴木裕が、50歳になってもクリエイターをやってたら、50歳のゲームユーザーを満足させられるゲームを作れると思うんですよ。

辻本■そういう部分で、ゲーム業界の市場は広がっていく可能性はありますよね。

入交■あと、もう１つ言えるのが、僕は本田宗一郎（※本田技研の創業者）に「30歳を超えたら、クリエイティブな能力は落ちていくから、お前は研究所をクビだ。さっさと経営に入れ」と言われたんだけど、それは真っ赤な嘘だった（笑）。僕が一番いい仕事をしたのは40歳前後だったし、もしも50歳近くまで現場の仕事に残っていたとしても、クリエイティブなままだったと思うの。だからね、ゲーム業界が高齢化していっても全然大丈夫。むしろ市場がそれだけ広がるわけだから、高齢化は望ましい。

辻本■21世紀のゲーム業界は、コアユーザーばかり狙ってるんじゃなくて、そういう人達を全部取り込んでいかないとね。実際高度に発達したゲームシミュレーションなんかが手軽にできれば、世界も平和になりますよ（笑）。例えばイラクがアメリカと戦争したら、絶対負けるっていうのが正確にシミュレーションされるようならば、馬鹿げた戦争なんかも起きないでしょ。アメリカの連中はシミュレーションもすごいものを持ってるから、どういう結果が出るか、みんな知ってるんだけど、相手方はシミュレーションもろくにできないから、馬鹿げた戦争も引き起こしちゃうわけですよ。ゲームっていうのは今後そこまでいくでしょ。

ナムコはどうやって口説いたのか!?

――ところで、今後のハード戦争は単に「勝った、負けた」じゃないとは思いますが、ドリームキャストでの目標というのは何です？　それと、１つ聞きたかったんですが、ナムコさんってどうやって口説いたのかなと（笑）？

辻本■監督が替わったからじゃないですか（笑）。昔の監督はライバルやったからね。それが監督も替わったから、そんなん関係なしに商売やろうってところじゃないの？

入交■また、辻本さんは真顔で冗談を言う（笑）。えー、整理すると、まずはハードメーカーとして各社さんを捕まえるには、クリエイターの心をどう捕まえるかが１つ大事だと思うんですよ。その次に経営者の心をどう捕まえるかなんですが、ナムコさんの場合は、僕のところに来たオフィシャルのコメントでは、まず第１に最近ゲーム業界全般で、開発費がどんどん上





「今までにない夢の体験を」

「個人戦だけでなく団体戦も」



がっているじゃないですか。だから、上がった開発費をペイするには、アーケードと家庭用の両方で活躍できるステージが一番ナムコさんの体質に合っていると。そういう意味で、NAOMIとドリームキャストというものが用意されていることは、ナムコさんが考えているモノにピッタリくると。あと、もう1つは、ナムコさんもうちと同じように、なかなか新しいモノが生み出せないでいる。シリーズものに頼ってばかりじゃなく、何か今までの殻を破りたいと。そして殻を破るためには、新しい武器が欲しいと。そのために表現能力が飛躍的にアップしたハードと、通信機能の2つは、自分たちが殻を破る抜け道であると考えていると。こんな返事をもらっています。

――まだ口説いてないところがありますけど、あちらの2つは？

入交■その件に関しては、今の段階ではヘタなことは言えませんからねぇ。ビッグニュースを楽しみにしていてくださいということで、よろしいですか（笑）。

辻本■まあ、初期の段階では急がなくてもいいでしょ。全部揃わないとダメということもないんですから。それまではみんなで頑張ってたら、いいわけですから（笑）。

辻本■ただね、今回は、従来のハードだと、狭いグラフィックの表現力の範囲の中で勝負しないとダメだったものが、ドリームキャストではそれの10倍、20倍もありますからね。さらに通信機能も付いているから、今までハードの限界に苦しんでいたクリエイターさん達にも、いろんなアイデアの突破口が見つかると思うんです。もちろん、そうかといってハードの限界まで使いこなさないとダメなんじゃなくて、このハードにこれだけ能力がたんまりとある中から、自分に必要なところを自由自在に使ってもらえるといいんじゃないかなと。あとは通信ネットワークでドリームキャストユーザーの輪ができるといいと思いますね。僕らにとっては、当然「勝った負けた」というのもウェイトは大きいんですが、それよりも、もっとゲームの新しい広がりを築き上げられるというのは大きな希望ですから。

辻本■「勝った負けた」というのは、数で数えているんでしょうけど、経営者的な目で言わせてもらうとソニーさんが勝てた理由には、やっぱりゼロからスタートしていたというのも大きいでしょう。PSの起ち上げでは、前年度比というのを考えなくて良かったですからね。1億の黒字でも全然良かったわけですよ。だけど、今度は全然経営上のプレッシャーが違うでしょう。400億、500億とかの前年度比をちゃんと守らないとならない。これは大きいですね。今回のドリームキャストみたいに1からスタートするのとは、また違う分、面白い勝負になるんじゃないですかね。まあ、僕は3社を一斉にダーッと走らせて、横で見てるのが楽しいですけど（笑）。あと、もともと勝った負けたなんて、毎年のプロ野球みたいなもんでしょ。今年は巨人が勝った、今度は横浜が勝ったみたいな。でも毎年各チームが切磋琢磨して、全体のレベルが上がっていくわけですよ。今年は、横浜みたいに38年ぶりに優勝したチームもあるわけですから、セガさんも頑張ってもらわないと（笑）。

――僕らもセガさんが優勝したのをまだ見てませんからねぇ（笑）

辻本■そんなことはないのよ。あなた達が知らない35年前、当時のセガは連戦連勝、ゲーム業界で胸を張って、全国セガ社員がモテモテだった



「こんな感じでどうです？」と対談終了後の記念色紙への文言を見せ合う両氏。その完成品が上の写真のもの。親睦も深まる。



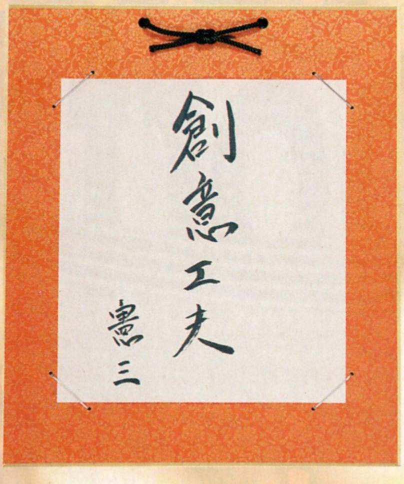
10月6日の発表会の席上で緊急発表されたナムコのドリームキャスト参入の時の模様。確実に何かは作っているようだが、発表は来年？

“夢”の社長対談が実現!! セガ 入交昭一郎 vs. カプコン 辻本憲三

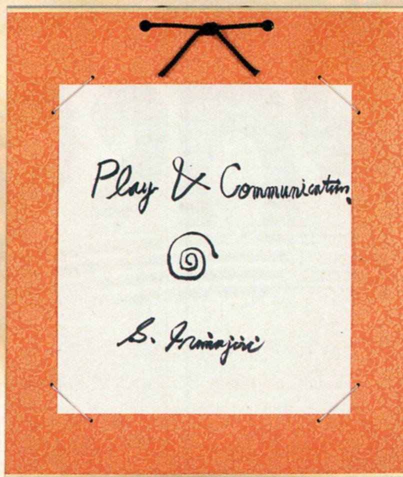




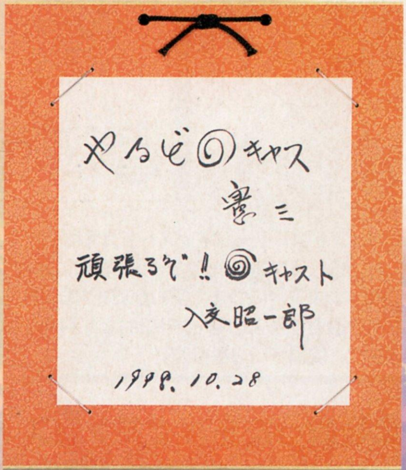
今回の対談を記念に、両氏に一筆をふるってもらった時の様子。色紙はドリームキャストにちなんで、オレンジ色をベースにした豪華特製色紙を3枚用意。1枚は各氏による一筆。最後の1枚は両氏による共作とした。「じゃあ、ここに辻本さんは“やるぞドリームキャスト”と書いてもらって、僕は“頑張るぞドリームキャスト”って書くのはどうです？」と両社長とも乗り気。



辻本社長が書いた一筆は「創意工夫」。対談中に出てきたセガの社是へのお手本？ カプコンの今後の活躍を期待しちゃうよね。



入交社長が書いたのは、ドリームキャストの標語でもある「プレイ&コミュニケーション」。サインも普段から英語だとか。



「今日はこれを書いてもらっただけでも大収穫なんじゃない？」とは入交社長。カプコンさんの意気込み、しかと受け止めましたぞ。

時代があるのよ。その当時はカプコンなんてものもないぐらい前だけど。今の湯川専務なんてメじゃないほど、みんながモテモテだったの。だから、今日はセガの社長さんと対談できるなんて、思いもよらなかったよ(笑)。

――それでは最後に、優勝への手応えも含めて(笑)、ドリームキャスト発売を迎えて、ひとこと。

入交■僕は社長になってからずっと言ってるんですけど、お客様の視点でモノを見ようっていうのは大事だと思うんですよ。最近それが少しずつ実ってきているかなと思うんです。うちの社是は、「創造は生命（いのち）」なんですけど、以前はいいモノを作っていれば、お客様がついてきてくれたんだけど、今はそれだけではお客様は動かない時代になってきている。新しいモノを作っても、それをお客様が喜んでくれるかどうかは別モノだというのを理解しておかないと。ドリームキャストでは新しい楽しさをみなさんと共有していきたいと思います。そして、みなさんが通信に慣れてきた頃、本格的なネットワークゲームを春過ぎぐらいからどんどん出していきたいなと。

辻本■いやいや、なるほどね。「創造は生命」ですか。やっぱり社是がいかん（笑）。社是が単語になってて、熟語になっとらん。「創意工夫」っちゅうて、やっぱ「創造」したら「工夫」しないと。創造したまま工夫がなくて、それが命になっとるんじゃ死んじゃうからね（笑）。

入交■勘弁して下さいよ（笑）。

辻本■いや、でもうちも全精力を賭けて頑張りますよ。どこにも依怙贔屓なしに（笑）。ソフトメーカーとハードメーカーがお互いに知恵を出し合って努力していってこそ業界の将来があるわけですから。

――ありがとうございました。ドリームキャストで期待しています。

（10月28日、なだ万本店にて収録）

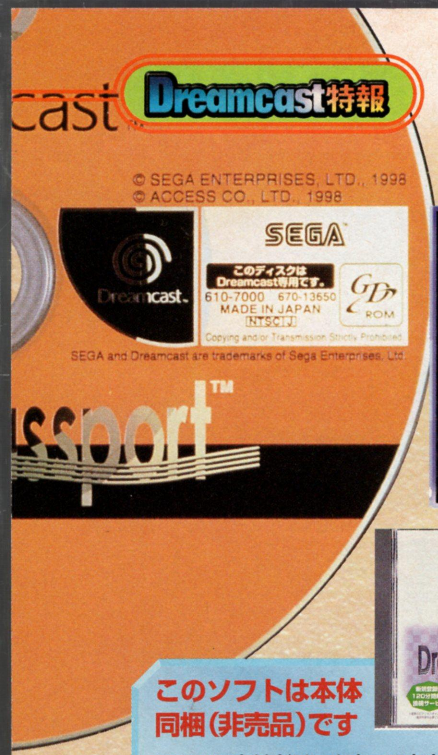
“夢”対談を終わって……



さすがに「プリンス」と呼ばれる入交社長。その力強さ、カッコ良さは、1つ1つの発言と振る舞いの華麗さからもヒシヒシと感じられた。セガだけでなく、ゲーム業界を変える人物となるはずだ。

「セガの社長へのインタビューや対談をやると面白いのでは？」ハードがまだ16ビット時代のメガドライブだった頃、駆け出しの私は、そんな無謀なアイデアを出してみたものの、当時はそんなことが実現する見込みは、一切なく、編集長レベルで断られたことを今でもよく覚えている。あれから10年、夢にまで見たセガの社長への独占対談の実現。しかも対談相手はカプコンの辻本社長である。私が一読者だった頃を含め、15年のゲーム雑誌の歴史を振り返ってみても、たぶんこれほどの対談は過去にはない。それほど、今回の対談は歴史的事件だと私は思っている。だが、それはどこの雑誌がスゴイとかいう話などではなく、セガの姿勢が大きく変わったという象徴的な事件として、歴史的事件なのである。若輩者であるこちらの不躾な質問にも、的確に、しかも含蓄のある言葉を1つ1つ誠実に返してきてくれる入交社長の人柄には、「可能性」という言葉では語りきれない、新たなセガの「希望」を感じさせられた。今、この人のもとにあらゆるクリエイターが集まりつつある、というのは自然だとさえ思わされるのだ。一方のカプコン辻本社長も想像をはるかに超えた人物だった。豪快な中にもすべてを知り尽くしているかのような鋭い眼光。2人とも今年58歳には全然見えないエネルギーを感じさせてくれた3時間半の対談であった。ドリームキャストのことをタイタニック号だと皮肉を言う人もいるようだが、それは大きな見誤りであると確信する。艦長がこの人ならばそんなことはない。今日の船出の結末は、きっと3年後の歴史が証明してくれているはずだ。

Written by T-CHO Photo by Tetsuo Ohya
Special Thanks for Ume, Yoko Aoyama, Yu Kondou, and SEGA / CAPCOM STAFF



取扱説明書を熟読する前に、とにかくアクセスしたい そんなDCユーザーにお届けするポイントガイダンス

Special 特報 Report!

Dream Passport™

ドリーム パスポート



このソフトは本体同梱(非売品)です

このソフトはドリームキャストを買えば必ず手に入れられる(本体パッケージに同梱)。また、登録は本体1台につき1回しかできないので、本体を譲渡するようなときには抹消手続きが必要だ。(取説P13を参照)。

ドリームキャストの全ユーザーをネットワークの旅に導く「Dream Passport」。本来、こうしたソフトは「取扱説明書」をじっくり読んでから操作するものだけれど、その手軽さゆえ、すぐにもアクセスを試してみたいというユーザーのために、ポイントをまとめてみた。11月27日から1カ月間(12月26日まで)は、セガプロバイダ(記事参照)からの接続料金が無料となっているし、このチャンスを逃さないよう、さっそくアクセス開始だ!

DCを買ったらすぐアクセス!



'99年1月20日まで「ハンカチ落としキャンペーン」を実施。

ドリーム パスポートを使いID登録を行ったユーザーの中から、1分ごとに抽選が行われ当選者には「ハンカチメール」(画面はテスト中のもの)が送信される。このメールに対して一定時間内に返信すればオリジナルグッズがもらえる。登録が早ければ早いほどチャンスが増える!



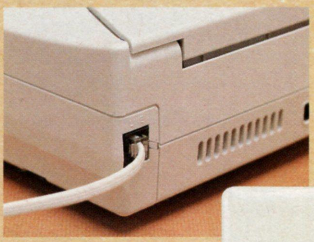
使いやすさを考慮した大型アイコンによるメニュー形式。Aボタンでネットワークへ。

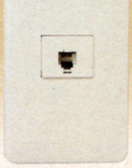


マニアックな話題のセガHP「伝言板」も全ユーザーが閲覧可能に。初心者には少々キツイ!?

STEP 0 Dream Passport モデムと電話回線をモジュラーコードで接続 本体準備

まず、「Dream Passport」を起動させる前に、電話回線とドリームキャストをつなぐことが必要だ。一般的なモジュラー端子になっている家庭なら、付属のモジュラーケーブルを使うだけと簡単。





本体背面左にあるモジュラー端子(↑)を、電話機がつながっているモジュラー端子(→)につなぐ。ハード面の準備はこれだけでOK。

ドリームキャストは、家庭用ゲーム機で初めてモデムを標準搭載。本体の右後ろ部分がそれで、将来もっと高性能なスペックが必要な時代になったときには交換できるリムーバブル(脱着)式だ。とはいえ、その性能は、V.34(33.6Kbps):V.42およびMNPクラス5をサポートしているとのこと(セガ資料による)。従来の一般公衆回線で安定した通信を行うには、最適なスペックと言える。

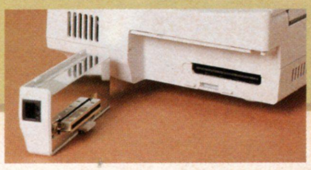
【用語解説】

●モデム
加入者電話のアナログ回線を使ってインターネット接続をする際に必要な装置。アナログ回線は、本来コンピュータのデジタル信号を送るようにはできていない。そこで、コンピュータからのデジタル信号をアナログ信号に変調したり、逆にアナログ信号をデジタル信号に変調したりするのがモデムの主な役割だ。

●V.34
モデムの変調方式に関する規定で、28.8Kbpsおよび33.6Kbpsの通信速度をサポートする。bpsとは"bits per second"の略で、モデムの通信速度を表す単位。33.6Kbpsとは、1秒あたり、最大で33.6Kビット(=4.2Kバイト)の通信データを送れることを示す。ただし、実際の通信速度は、モデムの性能だけではなく、通信環境にも影響されるので、必ずしもカタログどおりの性能が出るわけではない。

●V.42
モデム間通信におけるエラー訂正に関する規格。ノイズの影響などの誤りも訂正する。

●MNP
米Microcom社が定めたモデム間のデータ通信における規格。エラー訂正機能を備え、レベルに応じてクラス1～10がある。また、クラス5以上ではデータ圧縮機能も持っている。

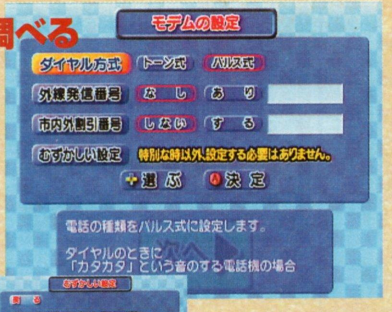


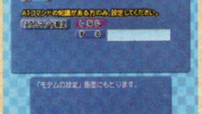
STEP 1 Dream Passport アクセス前に必ずやらなければいけないコト 設定

登録はソフトを正しく動作させるため、そしてセガからのサポートをきちんと受けられるようにするための大切な手続きだ。めんどうだが、1回限りなので落ち着いて正確に入力したい。

①自宅の電話について調べる

トーンかパルスか？ NTT以外の電話会社を使っているか？ 自宅の電話回線についてあまり考えたことがない人もいるだろう。ここで入力に戸惑った人は、この機会に自宅の電話回線について知っておこう。回線についてはNTTに問い合わせるのが最も確実だが、請求書などからも判断できる。ちなみに、ここを読まなければならない初心者は、ほとんど「難しい設定」の必要はない。





「難しい設定」を選ぶとこの画面になる。ここではATコマンドの入力ができる。必要な人は、こちらで設定を。

「こまったとき」って何だ？

一度設定すると、次に起動したときからここは「つづきから」となる。だが、本体メモリに記録した情報が消えると、再びこの画面が表示されることになる。



最初は「困ったとき」を選択することはない。

②「取説」は読まずとも「規約」は必ず目を通すこと



「心得」のようなものと思われがちだが、そうではない。作業が簡単な登録も、実質的にはセガとの契約となるわけで、今後は金銭(利用料)などのトラブルだって起こりかねないわけだ。また"無知"の利用は多くのユーザーに迷惑をかける。だから、「規約」だけはかならず読んでおくこと。



ならば先に進めるが「同意」しなければ……

ほとんどの人は規約を読んで「同意」を選ぶと思うので、ここではしなかった場合の画面を紹介しておく。手続きが中断され、当然、アクセスもできない。



POINT 「最新の規約を確認する」でネットワーク接続を試す

最新版はアクセスポイントのサーバにあるため、これを読むためにネットワークに接続される。つまり、登録作業をすべてする前に、接続テストができるわけだ。



③氏名とアカウントを記入

ここで入力された住所・氏名あてに後日、本パスワードが送られてくるし、もし「ハンカチキャンペーン」に当選したら、やはりこの住所に届けられるので、正しく入力をしておきたい。ちなみに「誕生日」の項目に未来の日時を入れると、先に進めなくなる。正直、周辺機器のキーボードがほしくなる作業だ。



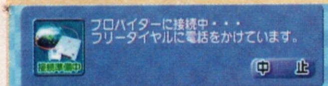
一番入力するものが多い画面。間違えないよう慎重に入力。

アカウントは英小文字で始まる半角の英数字6文字以上8文字以内。

POINT ソフトキーボードでのワザ

「ソフトキーボード」は慣れるまでの辛抱。以外と気づかないのがL、Rトリガーで日本語や英文字の切り替え(MODE)、Xで文字削除、Yで「"」(日本語時)か「.」(英語時)が入力できる。これで少し早い。

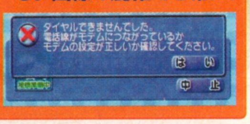




ここでネットワークにアクセス

POINT まず、確認することは

この画面が現れたら、まず接続状態、そしてモデムの設定ををチェックしてみる。回線の混雑でも希に。



④サインアップ、ログインID、サーバの設定を確認する

アクセスポイントとの交信が問題なく終了すると、セガ側の登録用サーバと本体のメモリ(本体にはこの通信関連の記録を保持するメモリはある)にデータが記録される。パスワードだけは必ず控えること。



完了 設定

【用語解説】

●リンク
特定のホームページなどに関連付けられ、選択するとそこにジャンプできるように設定された状態の絵や文字。

●パルス式とトーン式
電話回線の種類で、ダイヤル時に「ジジジ」と鳴ればパルス式、「ピポパ」と鳴ればトーン式。もし自分でわからなくても、NTTに問い合わせれば教えてくれる。

●ATコマンド
モデムを直接制御、操作するための命令。通信ソフトは、これを使ってモデムに電話をかけさせたり、どのくらいの速度で接続するかを命令している。左のようにユーザーが設定することもできるが、今回の場合は、ほとんどその必要がない。

●外線発信番号
外線(自分の電話番号以外に電話をかけること。自分の電話番号内に接続された電話機（子機など）にかけるのは内線)状態にするために、相手電話番号の前につける特定の番号。0などがある。

●市内外割引番号
DDIや東京電話など、市内、市外電話料金の割引サービスを行っている業者を通して電話をかけるときにつける番号。利用にはそれぞれの業者への契約が必要。

●サーバー
ある特定のサービス、今回だと電子メール配信やウェブ閲覧などを提供するシステムやコンピュータのこと。

●サインアップ
パソコン通信の加入申し込みや、プロバイダーへ加入契約を行うこと。今回の場合、接続してサインアップを行うため、オンラインサインアップと呼ばれる。

●アカウント
インターネットやパソコン通信における、個人を識別するための文字。サーバ側ではこれを使い、ユーザーの管理を行う。

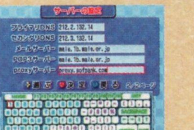
●登録に電話代はかかる？
ユーザー登録時、ウェブマネーによる接続権取得時など、サービスを受ける準備にかかる接続には、フリーダイヤルを利用するので料金はかからない。

●ログインIDとパスワード
ログインIDは、ネットワークに接続するときのユーザーの名前のようなもの。パスワードはそのログインIDを使ってネットワークに接続するためのキーワード。

●プロバイダ
電話回線などを通じてインターネットへの接続を仲介する会社のこと。

加入済みのプロバイダーでも接続可能





すでに契約しているプロバイダーがある場合は、右上の画面で選択して登録すれば、そこを利用することもできる。それができるネットワーク経験者に説明はいらないだろうが、料金やつながりやすさなどでどちらかを判断すればいい。でも、12月26日までは無料のセガか!?

STEP 2 Dream Passport ネットワークに接続しホームページを楽しむ 閲覧

さて、いよいよネットワークの世界を楽しめるときがきた。まずはホームページの閲覧から始めよう。また、記録が必要なものはビジュアルメモリにセーブされるので、あらかじめ装着を。



セガのプロバイダに接続が完了すると左の「ホーム」という画面が表示される。ホームページを閲覧するには「ドリキャス」あるいは「ゲーム情報」を選んでそれぞれのサイトに行くか、Lトリガーを引いてメニューを表示し、「しおり」や「ジャンプ」を使う。

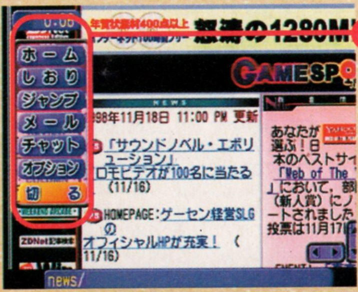


「ドリキャス」をチョイスすると、"オフィシャルホームページ"にアクセスする。DCユーザーが楽しめるオリジナルコンテンツを用意していくとのこと。

「ゲーム情報」をセレクトするとセガのホームページへ接続する。ドリームキャストだけでなく、セガに関連する膨大なコンテンツが用意されている。



メニューはL.Rトリガーで実行



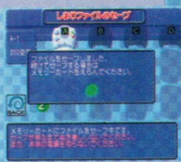
閲覧中に使うことが多いのは「しおり」と「ジャンプ」だろう。ここから「メール」にいくと接続しなおさずに済む。

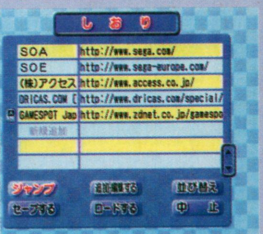


こちらは操作メニューがならぶ。大画面テレビでこの中の「ズーム」機能を使うと、PCでは絶対にない迫力の体験ができるだろう。

しおり 気に入ったホームページを登録しておく

いわゆるブックマークという機能。閲覧したHPのURLはここに記録されているので、気に入ったら「追加」をすれば、2度目以降はここから一発でいくことができる。定期的に見ることがあるならば、ここへの登録は欠かせない。この記録はビジュアルメモリにされる。





ビジュアルメモリへのしおりの登録を、目的別にしておくといい。

ジャンプ 閲覧したいHPのアドレスを入れて直接進む



Fキーを上手く活用しながら打ち込めば結構早い。

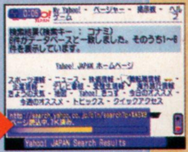
セガのホームページから「リンク」で行けないホームページを閲覧するには、見たいホームページのURLを直接入力する必要がある。関心がある事柄は、雑誌などでアドレスを調べてここで打ち込むことになるが、ソフトキーボードはやはり面倒なものだ。

サーチエンジンを登録しておこう



そこで「しおり」を少し生かした便利な方法がこれ。サーチエンジンと呼ばれるサイトを登録しておくことをお勧めする。いわゆるHPの検索を行うことができ、入力した簡単なキーワードから該当するページを探し出してくれるもの。国内外にいくつかの大手サーチエンジンが存在する。

例えば、国内大手の1つヤフーで検索してみる。

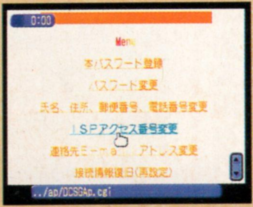


YAHOO! JAPAN

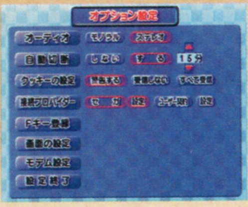
http://www.yahoo.co.jp/

STEP 5 Dream Passport 個人情報はネットワーク上に、オプションはDC本体に 設定変更

「ユーザー情報」と「オプション」はともに登録時に設定した内容、ならびにFキーなどすでに設定されていたものの変更が行える。中でもオプションでのFキーの登録とスクロール単位は自分に合ったものに変えておくとよいだろう。



サーバ側に登録してある情報の変更は、「ユーザー情報」で。



ソフトの設定は「オプション」で。Fキーを使いこなしたい。

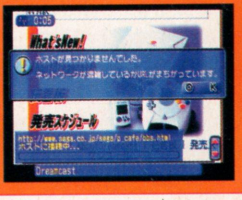
【用語解説】

●Cookie
インターネットにおいて、WWWサーバーの要求によってブラウザが（DCの場合は）ビジュアルメモリに保存する情報のこと。内容はハンドル名(ペンネームのようなもの)であったり、メールアドレスであったりとさまざまだ。一度訪れたページへ入る際に、(過去に自分で入力した)自分の個人情報を自動入力してくれる。ただ、何らかの事故や、何者かの悪意によって個人情報が第三者に知られてしまう懸念もある。



POINT 接続が遅いときはたいてい"重い"から

リンクや「しおり」を使ってこの表示が出るならほとんどは、混雑して接続できないから。例え接続できても速度が遅い、いわゆる"重い"状態で待ち時間が長くなる。

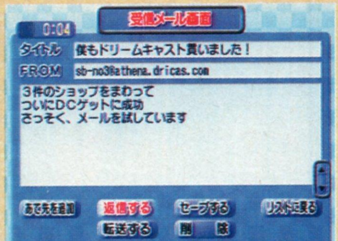


STEP 3 Dream Passport メール

「アドレスは？」と聞かれてもこれで答えられる

メールがすぐにできるようになるのも「Dream Passport」の大きな特徴の1つ。登録時に取得したアカウントが、そのままメールアドレスとなり、ネットワーク上で、電子メールのやりとりができる。もちろんパソコンからの送受信も可能。

【用語解説】
●あて先
一般的にメールアドレスと言われる。登録時のアカウントがそのままこれになるので、答えられるよう覚えておきたい。



もらったメールに返信を送ることも、それを別の人に転送することがワンボタンでできる。

POINT 書くときはオフラインで

「読む」などの状態からそのまま返信を書くと、通信費用がその間もかかってしまう。こんなとき、一度通信を切断し、ネットに接続しない状態でメールを書いて再接続。送信すると電話代が節約できる。



STEP 4 Dream Passport チャット

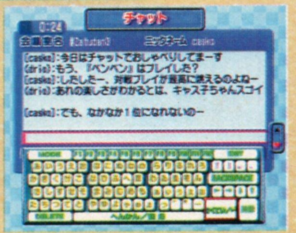
リアルタイムにネットワーク上でおしゃべりする

毎回、読み込みに行く必要がないリアルタイムチャット。IRCを使ったこの機能で、自然なネット上の会話が楽しめる。ネット上でのエチケットは大切なので、始めは慣れている人達の会話を参考にするのもいい。

【用語解説】
●IRC
正式には「Internet Reray Chat」といい、インターネットを通じて、複数のメンバーとリアルタイムの会話を行えるようにするソフト。パソコンなどでは、そのソフトを何らかの手段で手に入れないと利用できないが、本ソフトは標準だ。



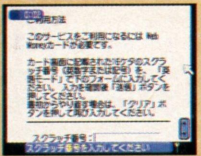
用意されたものだけでなく、任意のサーバもにもアクセスできる。



チャットを利用する機会が多いならキーボードは買っておこう。

STEP 6 Dream Passport 課金情報

120分以上は有料、プリペイドカードで接続権を増やす



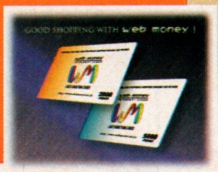
カードのスクラッチを削り、コードを入力。接続権を買う。

セガのプロバイダへの接続料は、プリペイドカードのシステムを使う。購入後、「課金情報」で所定の手続きをする。1カ月は無料なので、しばらくは心配の必要がないが、チェックするクセをつけておいたほうがいい。

POINT Web Moneyはどこで買える？

まず、パートナーショップは必ず扱う予定だ。コンビニなどでDCを買った人は、下記のアドレスに接続し、取扱店を調べておこう。

http://www.webmoney.ne.jp/





いよいよ稼働開始となるDCのネットワーク。最後は、そのシステムの準備をされてきた、コンシューマ事業統括本部　ネットワーク事業開発室　参事の大下文輔氏(右)と同じくアシスタントマネージャー・西村辰哉氏に、今後の予定も含めお話しいただいた。

── いよいよ家庭用ゲーム機による、本格的なネットワーク対応が始まりますね。準備は大変でしたか。

大下　通常のネットワーク構築に比べると、かなりの短期間でここまできましたから、限られたなかでやらなければならなかったことも多いですね。まだ、DC本体ができたばかりで、ネットワークのほうスタートに向けて、みんなが全力疾走を続けている状態なんです。これからです。

── サターンモデムもインターネットに接続できましたが、あの経験が生かされたところはあるでしょうか。

大下　まず、ネットワークのハードルのどこが高いというのを考えた場合、やっぱり後から買わなければならないということは大きい。サターンもそうでしたよね。DCは最初から標準装備ですから、それだけで買ったその日からつなげられる可能性がでてくる。そこにプロバイダとの契約を省いたり、「無料時間」を設けたりして、「環境」を用意しました。

── プロバイダをセガさんがやるのは、相当思い切ったことですよね。

大下　これもDCはある程度普及すると考えていますし、アクセスされる方も相当な数にのぼるだろうと、そういう見通しのもとにやってます。

── 発売日から数日間はサインアップ用アクセスポイントに、登録処理が殺到すると思うのですが。

大下　設計上は大丈夫です。でも、今はドキドキしています。

── アクセスポイントも気になりますよね。メールを使ったキャンペーンもあるし、回線は足りますか。

大下　全国200カ所、提携なども含めて十分な回線は用意しています。

西村　ソフトも3つのアクセスポイントへの接続が自動ですから、全部が埋まってなければつながります。

── オフィシャルHPの『ドリキャス』ですが、DCユーザー以外でも閲覧できるので価値がないのでは？

西村　例えば、PCを使っている人達が、「どんなものかな」と見にきてくれたときに、アクセスできないと、関心を持ってもらえなくなるので。ただ、今はまだ見せますけど、「面白そうだな」と思ったところで、DCのIDを持ってないと入れません、というようなサービスを増やすことも検討しています。

── では、専用コンテンツはこれから強化されていくのでしょうか。

西村　11月27日に「ドリームマップ」や「ドリ弁」などをリリースしますが、ごく一部と考えていただければ。

── ネットワークサービス全体の展開は、どのような構想がありますか。

大下　11月27日、この立ち上げた時にすべてを整えることができたとは我々も考えておりません。「ドリキャス」の中身も充実させて、守備範囲を広げていくつもりです。また、もう1つはオンラインの対戦ゲームですね。年明けには「セガラリー2」もありますけど、ドワンゴだけでなくインターネットを経由したゲームというのもやるように今準備を進めています。それから具体的なものとしては、「ドリームフライヤー」というメールソフトの発売ですね。

── メールなどを活用しようとすると、ビジュアルメモリでは容量的に物足りない気がするんですが……。

西村　できるだけ対応したいということで、それとは別の大容量メモリの商品化も検討しています。

── 充実の一方、低年齢層の有害HPへのアクセスも懸念されますよね。現状ではどれでも閲覧できる……。

大下　今はそうです。これについては我々も気を使っているところで、クライアント側から設定する場合と、すべてのユーザーに対して制限する場合など、多方面から検討し、早急に対応していきます。

アトラスの岡田・金子コンビ ドリームキャストで その名は…

NEW! Special 特報 Report!

Dreamcast



あの「真・女神転生」シリーズを生み出したアトラスの岡田、金子コンビ。彼らが長年温めていた企画が、ドリームキャスト発売日の今日、緊急発表された！ ドリームキャストだからこそ実現したというアクション性の高い“アドベンチャー”は、既存のジャンルには当てはまらないまったく新しい新世代のゲームになりそうだ。3Dで動く金子キャラと美麗な映像を大速報するぞ!!

- アトラス
- 1999年発売予定
- アドベンチャー
- 価格未定

タイトルに込められたキーワード

主人公が魔剣。それゆえにタイトルも当初はシンプルな「魔剣」となる予定だったという本作。「もっと象徴的なものをつけたくて、アルファベットをいろいろと調べ“未知なもの”という意味を表す“X”を付けました（岡田）」「剣で切り裂くイメージと不定形というXの表す意味合いも込めて（金子）」と“X”が正式に追加。気持ちの伝わってくるタイトルだ。

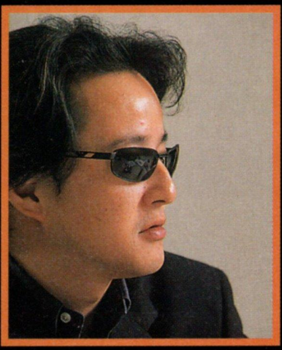
  ※画面はいずれも開発中のものです。

岡田・金子コンビが手がけるアトラスDC参入第1弾!

魔剣X

ビが放つ最新作!始動!!

新世代を斬り拓き、心を奪う!!



ATLUS
PRODUCER
プロデューサー
岡田 耕始
COZY OKADA



ATLUS
CHARACTER DESIGN
キャラクターデザイン
金子 一馬
KAZUMA KANEKO



~テーマは「力」~

「何かを生み出す創造の源」
「何かを滅ぼす破壊の象徴」
「誰かを幸せにするもの」
「誰かを不幸にするもの」
「強制のための手段」
「自分を守るための道具」
「正義の別名」
「悪の代名詞」

それ自体は、善でも悪でもなく、大でも小でもない。
どのような答えも、正解であり、また正解ではない。

魔剣という強力な存在になったプレイヤーは、一人の女の子を救うため、世界を守るため、仇を討つため、あるいは自分の野望のために、その『力』を使う。

エンディングを迎え自分の成してきたことを振り返ったプレイヤーは、その時きっと、それが紛れもない力の証であることを悟るだろう。『力』そのものが『力』ではなく、それを使う自分こそが『力』であったということを…

(※アトラス「魔剣X」プレスリリースより)

魔剣X -MAKEN X-

主人公は魔剣！

イマージュ（魂）を乗っ取る魔の剣

本作の主人公は、人間ではなく、なんと“剣”。プレイヤーは魔剣となって、さまざまなキャラクターの脳に侵入（ブレインジャック）し、乗り移ったキャラクターの視点で、剣と剣の戦いを繰り広げるのだ。行き着く先の様々な国（ステージ）で、重要な情報を持ったキャラと出会い、彼らから情報を得ることで、新たな道が開けていく……。「イマージュ」と呼ばれる精神世界と物質世界を繋ぐもの。それを悪用しようとする敵に敢然と立ち向かう「魔剣」のイマージュが今、覚醒する。状況に応じ、自在に姿を変化させ、敵の心を斬りゆく「魔剣」。臨場感溢れるアクションがキミの心を揺さぶる!!

Brain Jack!

ブレインジャック



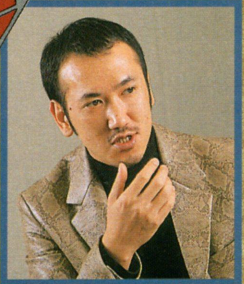
魔剣＝主人公

金子氏によって描かれた主人公＝魔剣の姿。一番左が本体である人工脳。そして、柄の部分と一体になっており、あとは、ブレインジャックしたキャラによって、その剣の形を自在に変えていくという。ちなみにこの剣のイラストはヒロインと融合したときのもの。

ゲームのカギを握るBrain Jack（ブレインジャック）Systemとは!?

敵のイマージュ（魂）を乗っ取る！ 本作「魔剣X」のもっとも特徴的なシステムの１つが、この“ブレインジャックシステム”だ。「魔剣」である主人公＝プレイヤーは、剣であるがため、そのままでは行動ができない。そこで、ゲーム中に登場する特定のキャラの脳に侵入（ブレインジャック）し、その魂を支配。それによって、そのキャラの「力」を発揮することができるようになるというわけだ。ブレインジャックできるキャラは10体以上おり、支配する体によって、できることは千差万別。例えば、身軽で素早いキャラクターに乗り移ると、戦闘時に身軽なアクションが可能に、また、力のある斧使いに乗り移ると、魔剣はその形を斧へと姿を変え、破壊力のある攻撃が可能になる。さらに、どのキャラにブレインジャックするかによって、ストーリーが大きく変化するという。プレイヤーの選択によって、様々な展開を見せる「魔剣X」。単なる１本道のアドベンチャーではないのだ。

魔剣X KANEKO'S CHECK!



「これが魔剣ですね。まあ見ての通り、単体で、口もついてるから、ちゃんとしゃべれるし、モノも食べる。耳もついてるから、悪口とかいうと怒りますしね（笑）。柄の部分と本体とは１つのセットでして、柄の穴の部分からブレインジャックするための触手とかが出てくるといった感じです。こいつがブレインジャックする相手によって、剣とか斧とか槍とかいったいろんなタイプに形態を変えるわけですね。イメージ的には剣ですけど、あんまりギンギラギンとした感じにはしてません。物質よりも心を斬る太刀ですからね。ちなみに、剣にある模様が、黒から赤くなってるのは気がみなぎってる感じを出してみました（金子）」

岡田・金子コンビが手がけるアトラスDC参入第1弾!

魔剣 X

そして、血の契約により剣をとる少女



剣は彼女と融合を始めた……

Heroine

相模 桂(さがみ・けい)
Kei Sagami

今回公開されたもう1人(?)のメインキャラクターが、ヒロインこと相模桂である。ショートカットで、目鼻立ちがくっきりとして、やや気の強そうなイメージだが、普段は角亢女学館という高校に通っているごく普通の女子高校生のようである(左のイラストには校章もデザインされている)。ただし、彼女の父親はある研究所の所長であり、魔剣の覚醒時に立ち会う、運命を持つ。だが、悪しき心を切り離すことのできる魔剣の誕生を前に、武装集団によって、研究所は突然の襲撃を受ける。そして、相模所長は拉致され、魔剣は、イレギュラーな形での覚醒をしてしまう。「古より伝わる血の契約により、剣を取れ」。“封剣士”李飛爪の最後の言葉のもと、桂は魔剣を手に取るが、桂の持つ遺伝子のせいなのか、魔剣は彼女の脳を完全に支配することができず、融合という形をとってしまう……。

魔剣と桂の長い戦い。アクションは桂自身がバッタバッタと倒していくのではないそうだが、金子一馬の新たな女性キャラに注目だ!!

魔剣X -MAKEN X- KANEKO'S CHECK!

「今回の設定が、今から5分後の未来なんですけど、僕らが今いる5分後の未来とは、ちょっと違うんですね。パラレルワールドっていうどわかりやすいのかもしれませんが。でも、れっきとした現代モノなんですよ。それでいて、かつ彼女は学生なんで、いちおう制服を着ているわけです。制服も、ちょっと世界観を入れて、チャイナ風の制服にしてみたんですが、どうですかね(笑)。もちろん、敵の組織とかもそのへんのデザインとも絡んでいるんですけどね。ただ、彼女は何流の剣術を使うとかは全然ないです。彼女と魔剣とは魂の世界の中で精神を共有して、話が展開していくんです(金子)」



Story【ストーリー紹介】

欧州連合は奇病の蔓延と深刻な水質汚染、そして無差別テロの横行などにより、世界への影響力を失いつつあった。代わって台頭したのは眠れる巨竜・中国。政治的、軍事的にも米国との対立を深めつつ、まさに世界は米中二強時代を迎えようとしていた。

極秘に行われた米中巨頭会談は、エネルギー資源をめぐる問題でもめ、軍事バランスの調整という本来の目的を見失い、不協和音を高らかに響かせながら打ち切られた……。

そんな情勢の中、イマージュ～通常知覚されることのない霊的な真の自我であり、実在の証明された精神世界と、物質世界に生きる人間(実際にはその脳)を繋ぐもの～の研究を専門とする日本のある研究所では、イマージュを利用し、精神病を治療することを目的とした「魔剣」計画が最終段階を迎えようとしていた。

悪しき精神を切り離すことを可能にする「魔剣」には、人工脳が搭載されており、その「魔剣」のイマージュを目覚めさせるために、「封剣士」と呼ばれる一族の一人、李飛爪(リー・フェイチャオ)が待機していた。「封剣士」とは、中国の奥地に古より伝わる一振りの「剣」を護り続けてきた一族である。この一族の持つ遺伝子が、「魔剣」の覚醒には必要不可欠なのであった。

研究員や、研究所所長・相模広光(サガミ・ヒロミツ)に呼ばれてきた彼の娘・相模桂(サガミ・ケイ)が見守る中、「魔剣」を誕生させる準備は進み、残るはイマージュを覚醒させるだけである。

だが、覚醒を目前に控え、研究所は謎の武装集団に突然の襲撃を受けた。李飛爪は桂をとっさにかばって絶命、謎の武装集団は相模所長を拉致し逃走を計る。「古より伝わる血の契約」李飛爪は所長の娘に呼びかける。「血の契約により、剣を取れ」と。好意を抱いていた李飛爪の命があまりにも突然奪われ、その理不尽な死に怒りを覚えた桂は、襲い来る武装集団に相対し、戦いを挑むため「魔剣」を手に取った。桂が「魔剣」を握りしめたその時、「魔剣」は彼女の遺伝子に反応して目覚め、融合を始めた……。

そして、それが長い戦いの始まりでもあった。

Dreamcast特報 ドリームキャストを盛り上げる待望の最新作！巻頭14ページ総力特報!!

魔剣X -MAKEN X-

あの金子一馬の描いた

Enemy Monsters

エネミーモンスターズ



スーパーファミコンの「真・女神転生」にはじまり、「デビルサマナー」「女神異聞録ペルソナ」「ソウルハッカーズ」など、悪魔を描き続ける電脳悪魔絵師。今回の「魔剣X」は悪魔ではないものの、金子テイスト満載の敵モンスターを40〜50体（予定）を制作中。「2Dのものを3Dモデリングしたときの面白さをお見せします」と語る。

電脳悪魔絵師 **金子一馬**

ドリームキャストだから実現した3D化！

本作「魔剣X」は、従来のハードではできなかったと金子・岡田両氏が語っているように、リアルタイムの3Dフルポリゴンで、登場キャラクターすべてが表現されている。デザインを手がけるのはもちろん金子一馬氏。これまで、2Dでのイラストが多かった氏のイラストが、今回ついに3D化されるのである。実際に、下のキャラクターを見てもらえばわかるとおり、まったく遜色なく金子イラストが3D化されているのがわかるだろう。さらに次のページからの各キャラもじっくりと見てもらいたい。しかも、このキャラ達は、なんと毎秒60フレームで独特のモーションで動き回るというのだから、驚愕だ。まさにドリームキャストだからこそ実現した迫力の立体金子キャラ。早く動いているシーンが見てみたい！

2Dイラスト



とある病にかかっているというこのキャラクター。体じゅうに刺された杭と2体からなるキャラクターは、まさに3Dにモデリングされることを最初から綿密に想定されたデザインと言えよう。

3Dモデリング



左の2Dイラストを3Dモデリング化。よくある2Dと3DCGのギャップはまったくない。テクスチャーにもこだわりが。

ゲーム画面に！



そして実際のゲーム画面で表示されるとご覧の通り。「動いている画面を伝えられないのは本当に申し訳ない」とは岡田氏。

このキャラたちが毎秒60フレームで動き回る!!

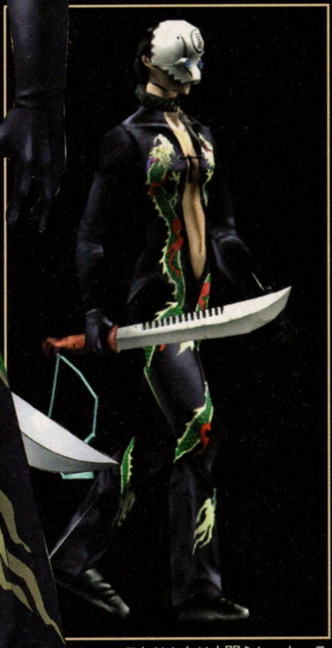
岡田・金子コンビが手がけるアトラスDC参入第1弾!

魔剣X

キャラクターが3Dで動き出す!!







これはかなり人間らしいキャラクターだ。顔の仮面は3D化されて、立体感が引き立っている。



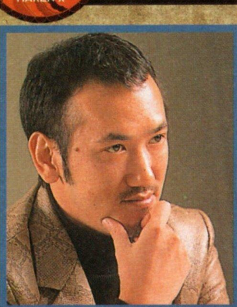
ゲーム中には複数の敵モンスターが同時に出現するようだ。それぞれがかなり特徴的な動きを見せるとのことなので、プレイ中は敵モンスターを見ているだけでも楽しめそうだ。

これまた想像を絶するようなキャラクターである。お腹の機関銃とドイツ。元ネタはわかるかな(笑)?





KANEKO'S CHECK!



「今回出てくる敵のキャラクターは、イマージュ(魂)を操作されて、改造を施された人たちといった感じなんです。悪の組織の兵隊さんっていうイメージですかね。だから、それぞれのチームみたいなのを表現するのに、服装にドラゴンだったり、熊だったり、クモだったり、鷹だったりの柄を入れていくのは結構楽しいです。それ自体は、それぞれの階級章みたいな感じのイメージなんですけどね。あと、コイツね、サイボーグでドイツっぽくて…
…てベタな話なんですけど(笑)。ちょっと元のマンガネタなんかを知ってる人は、ニヤリとするんじゃないですかね。僕、あれ大好きなんですよ(笑)。デザインもゴテゴテしたものばっかりで、大変なんですけど、結構いい感じに仕上がってるでしょ(金子)」

魔剣X -MAKEN X- 魔剣が旅する冒険

World Stage ワールドステージ

プレイヤー次第でストーリーは多彩な結末に！

「魔剣X」は、プレイヤーの（ブレインジャックの）選択によっても、その後のストーリー展開が変化するマルチシナリオになっている。物語の発端は日本（相模所長の研究所）であることはわかっているが、その後の冒険の舞台は、世界各地で展開され、様々な国（ステージ）が登場し、そこで、重要な情報を持ったキャラ達に会うことになる。そして、ゲーム中に彼等から情報を得ることで、新しい国への道が開けていくのである。今回発表された資料によると、中国やロシア、ブラジルなど約15カ国、20ステージ以上の舞台が用意されているとのこと。また各プレイヤーによってゲーム展開も様々だ。ゲームを進行する中で、例えばあるプレイヤーはブラジルに行くが、あるプレイヤーはブラジルに行かないということもあるらしい。



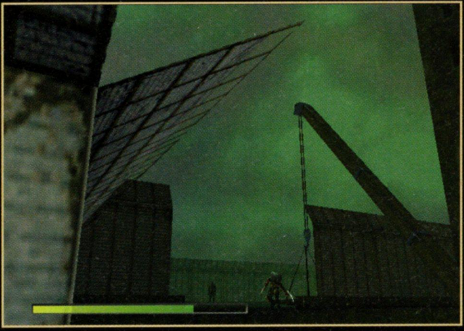
さまよえるナチスドイツの亡霊？

魔剣はプレイヤーの意志で様々な国を巡ることになるという。敵キャラ以外にも、特徴的な建物や背景に注目したいところだ。

創造と破壊 生と死 理想と現実

ブレインジャックはプレイヤーの意志でする、しないを決めることができる。それによってストーリーが変化するというのはロウ、カオスというシナリオ分岐を見せた「真・女神転生」シリーズに通ずる。





CHECK POINT!

イベントシーンは2種類!?

「魔剣X」は随所に効果的なイベントシーンが挿入されるが、このイベントシーンは2種類ある。1つは主観視点。これは通常のアクションシーンと同じシーンで展開する。もう1つの客観視点はストーリーの補助的な役割を兼ねるものである。

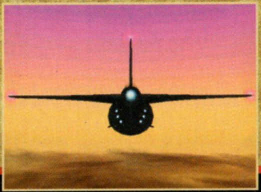
主観視点



メッセージ字幕が画面下に出ているが、音声もフル音声となるそうだ。

客観視点







謎の飛行機が飛び立つ（？）イベントシーン。従来のゲームにあるようなムービーによるものではなく、リアルタイムポリゴンで表現される実機ムービーで展開される。

岡田・金子コンビが手がけるアトラスDC参入第1弾!

魔剣X

の舞台は世界各地!!

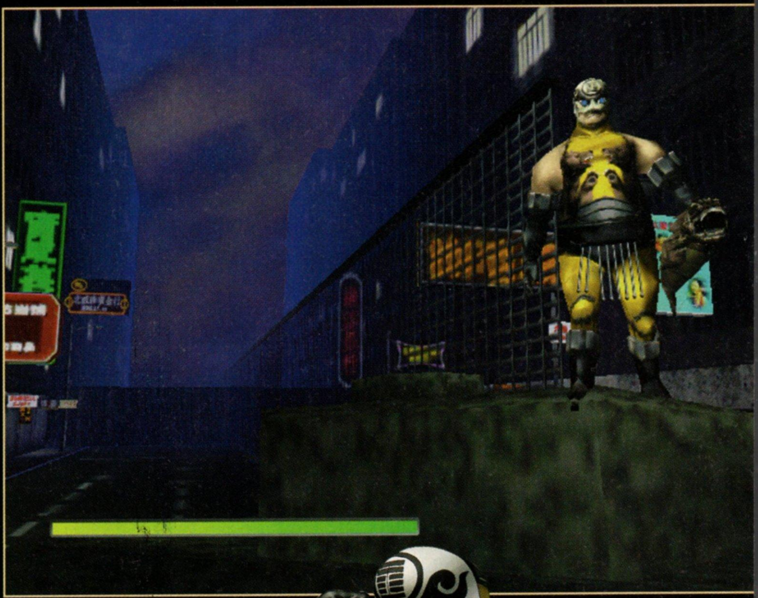


顔は包帯（?）で覆われていて見えないが、体のラインから女性的なキャラクターのようである。顔に描かれたこのマークから察して、ドイツで登場する敵キャラクターか?

ゲルマン風あり、チャイナ風あり!







左手に持っている武器は中国風の装飾が施されているが、どうも“まわし”をしているようだ。パワーもありそうなキャラだ。





本作は、世界各地が舞台となるとのことなので、その舞台に合わせて、敵キャラの容姿もかなり特徴的だ。今回公開されたモンスターを見てみると、ゲルマン風やチャイナ風、インド風、それこそ悪魔のようなものまでいる。ほとんどのキャラは何か武器を持っており、それぞれが特徴的な攻撃を仕掛けてくるのは想像に難くない。その攻撃をうまくかわして、攻撃を加えることができるか、それはプレイヤーのスキル次第なのだ。

魔剣X -MAKEN X-

今から5分後の未来…「力」

重厚なストーリーと緻密な世界観

リアルなものを作りたいというコンセプトから3Dとなった「魔剣X」は、緻密に設定された世界観によって、ストーリーも“リアルさ”が追求されている。名作「ソウルハッカーズ」でも、今の時代からほんのわずか先のネットワークの発達した社会を舞台に、いかにもありそうな世界を構築してみせてくれた。今回の「魔剣X」では、今から5分後の未来、精神世界の実在が証明された世界で、イマージュを斬ることのできる「魔剣」が創られていた。そんなパラレルワールドが舞台である。“メガテン”シリーズで築いた独自のダークな世界観は、この「魔剣X」でも見事に昇華されており、ストーリーも、ありがちな勧善懲悪ものではないことがイントロダクションから察することができるだろう。

【イントロダクション】

イマージュ…
自己の鏡像、証明された精神世界
5分後の未来…
予測の限界、壊れていく現実世界

この地に舞い降りた時計仕掛けの神、
それは覇者の力をもつ一振りの剣
運命の螺旋を駆け上がり未来を切り開く
魂の守護者、最後の希望、裁きの剣…

彼は世界に秩序をもたらすだろう
彼は邪悪な存在を滅ぼすだろう
彼は愛しい者を守れるだろう
彼は永遠の理想郷を築けるだろう

だが、未来は一つ
一人の少女を救うため全てを犠牲にするか、
大いなる正義のため彼女を見捨てるか…
この世界を護るため人類の敵を倒すのか、
それとも自らが支配者として君臨するのか…
交錯する思惑の先に見える力の本質
創造と破壊、生と死、喜びと悲しみ…
何のために？　誰のために？
答えは彼の未来と共にある…
魔剣～Deus Ex Machina～



フルポリゴン、毎秒60フレームで描かれるリアルな3D空間、それを美麗なグラフィックがさらにリアリティを強調する。

魔剣は何のために目覚めたのか？



Introduction

魔剣X OKADA'S CHECK!

立体音響とビジュアルが生み出すリアルな世界

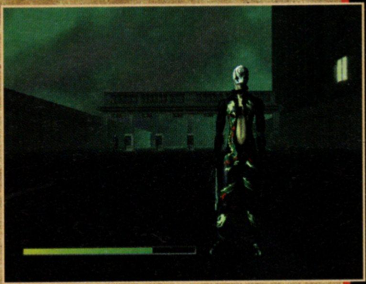


「今回、SE等はすべて立体音響で表現していますので、雰囲気は抜群です。スピーカーモードとヘッドホンモードが用意してあるんですが、これまでとは違って、スピーカーで聞くほうが絶対オススメです（岡田）」



背後から近づく敵は、音で気づくことになる。スゴイ!!

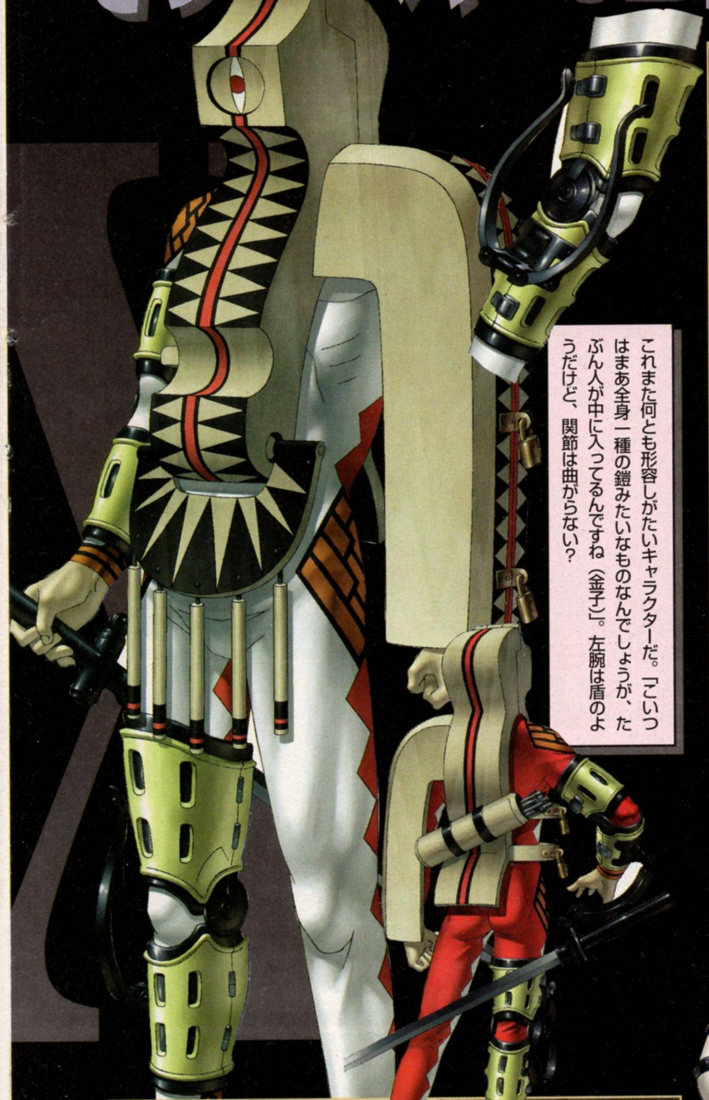
音の面でもこれまでにない試みが盛り込まれるこのゲーム。ヘッドホンより通常のスピーカーのほうが臨場感があるとのことだ。みんなぜひ試そう！



イントロダクション

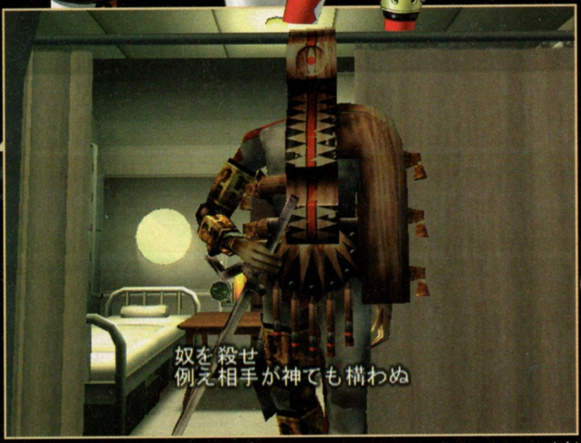
岡田・金子コンビが手がけるアトラスDC参入第1弾!

をテーマに3D世界が動き出す!



これまた何とも形容しがたいキャラクターだ。「こいつはまあ全身一種の鎧みたいなものなんでしょうが、たぶん人が中に入ってるんですね（金子）」。左腕は盾のようだけど、関節は曲がらない?





人のイマージュを操作されて異形化したという敵キャラクターたち。すなわち魔剣は、肉体を斬って倒すのではなく、その心を斬ることになるのだ。



今回公開された敵キャラの中でもっともインパクトのあるのがこのキャラクターだろう。左が通常の姿で(!)、攻撃するときは自らの体を差しながらというもの……。金子氏曰く「拷問マニアにはたまらないのでは（笑）」とのこと。

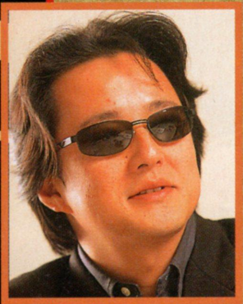
魔剣X -MAKEN X-

3D空間を自在に戦う

Auto Focus
オートフォーカス

OKADA'S CHECK!

「プレイヤーのアクションには、斬るほかに防御やジャンプもあります。避けるとかもありますね。今回このゲームに採用している"オートフォーカスシステム"というのは、敵をターゲットとして捕らえて、ターゲットに向かって全部視点が動くことになるんです。フォーカスさえしていれば、例えばジャンプして回り込んでも、ずっとターゲットを中心にカメラが動くわけです。ですから、そのときの能力にもよりますが、敵の上空をジャンプして、後ろから回り込んで斬りつけるとか、盾を持って防御している相手も横から倒すとかできるわけです（岡田）」



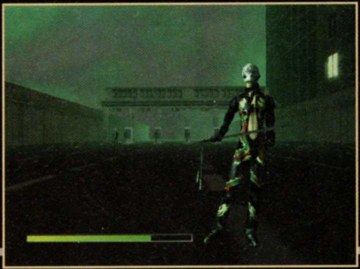
驚異の新機軸Auto Focus System（オートフォーカスシステム）とは？



「魔剣Ｘ」独自のアクションシステムが、敵を常に把握しながら対峙することができる「オートフォーカスシステム」である。敵と目を合わせながら、間合いを計り、攻撃を避け、隙をつく。さらには敵を視界に捕らえながら敵の背後に回り込むといったアクションが可能になっているのだ。しかも、それらの動作は流れるようなスムーズなカメラアングルで画面上に展開され、まさに自分視点ならではの究極の臨場感を体感できるのだ！

左下のゲージは体力？

まだゲームシステムの仕様が完全に固まっていないため、今回まだ公開されていないシステムが多い。下に紹介したようなアクションの操作系もまだ不明なのだが（どのボタンを使ってどのような操作をするのか等）、画面左下にあるゲージについての説明も現時点ではない。編集部が安易に推測できる範囲では、体力ゲージではないだろうかということだが、果たして？



BATTLE SCENE 2 敵の攻撃を回り込んでかわし、攻撃



BATTLE SCENE 3 敵の攻撃をジャンプでかわし、背後から攻撃



岡田・金子コンビが手がけるアトラスDC参入第1弾!

究極の臨場感を実現!

BATTLE SCENE 1

敵2体を連続して攻撃

初めは左の敵にフォーカスしたがより近くの右の敵に攻撃目標を変更。倒すと自動的に左の敵に切り替わる。



正面の敵が振りかぶるのを見計らって、側面に回り込み、敵の空振りを確認しながら弱点へ斬り込む!



敵の薙ぎ払い動作に反応し、ジャンプ。敵を視点に捕らえたまま背後に着地し、敵は空振りし、そこを斬りつける。



Dreamcast特報 ドリームキャストを盛り上げる待望の最新作! 巻頭14ページ総力特報!!

魔剣X -MAKEN X-

ドリームキャストだから

「メガテン」シリーズとは違う新しい作品への挑戦。ドリームキャストが可能にした岡田・金子両氏の新境地。従来のハードではできなかった、まったく新しいゲームの誕生と現在の開発状況を聞く!!

INTERVIEW インタビュー

リアルな臨場感を求めて ドリームキャストへ

――先々週号の本誌で、ドリームキャストで最新作を創っているとの発言のあったアトラス岡田・金子両氏。長年温めていた構想が、ドリームキャストだから可能になり、あの金子キャラが3Dで遜色なく動き回る「魔剣X」。その企画の始まりと経緯、コンセプトを2人に直撃インタビューだ!!

岡田■企画の始まりというか、最初に金子と2人で話していたのが、結構RPGのタイトルが続いているなっていうか、RPGのタイトルが多い中、「リアルタイム制」のものをやりたいみたいなことは、よく言ってたんですよね。それを作るチャンスをうかがっていたというか。「真・女神転生」シリーズも「ソウルハッカーズ」で集大成的というか、現状のハードでのハイエンドな部分は追求し尽くしていて、一方で完全な3Dで、リアルタイム制でストーリー性も含んだ部分で、何か従来のRPGを超えたモノを作りたいと思っていたんですね。でも、それは当時のハードでは難しいなと。

――そこへドリームキャストが出たと。

岡田■スペック的な話は聞いていたんですが、実際にいじってみないとわからない部分も当然ありましたからね。でも、現在は底がまだまだ見えない。かなりいいハードだと思いますよ。だから、こちらとしても、RPGという従来の形とはまったく違う“臨場感”を表現したいなと。戦闘、イベント、ストーリーとかいった物事が、すべて現在進行形で表現するという感じですね。世界観も含めて、「リアルタイム性」というか、「リアルな臨場感」というものを追求する感じで。

金子■あんまりRPGっぽいようなものでもないんですよね。経験値がどうのっていうのもないですし。

――主人公が“魔剣”という、意表を突かれた内容なんですが、今回描きたかったものというのは、どのへんに?

岡田■「真・女神転生」との差別化というんですかね、ただリアルタイムというのじゃなくて、剣を使った戦闘も、ただ接近戦で上から斬るというのでもなく。「ブレインジャックシステム」っていう、乗り移りの部分で、プレイヤーの感じられるバリエーションができるんじゃないかなと。そういう意味では、最初から「剣」はキーワードでしたよね。

金子■確かに「剣」っていうのは、前提にありましたね。僕的にいえば、時代劇っていうストレートなものもできるだろうし、まあ、自分なんかはヤクザものなんかもいいのでは?とかね(笑)。結構好きなんですよ。ああいう仁義モノ(笑)。でも、結局は現代モノで、かつ剣を振り回して異形のモノたちを斬っていくという形に落ち着きましたけれど(笑)。

岡田■今回は、「メガテン」でやってきた「悪魔」とか「神」とかじゃなくて、全体的なストーリーとして、「魂と力」みたいなところにテーマをおいているんですが、力とパワーの使い方というか、精神的な部分に話をもってきている感じですね。

金子■「剣」っていうと、「ドラゴンクエスト」のロトの剣とか、「ウィザードリィ」の妖刀ムラマサとかありますけど、剣を題材にしたゲームって意外とないんですよね。でも、今回は剣を奪い合うゲームっていうんじゃなくて、剣=主人公なんです。剣である主人公がどうするか? 剣が宿主を探していくゲームっていうんですかね。この剣は、乗り移った人の技とか記憶を奪えるから、ストーリー的な部分も、人によって展開が変化するわけです。斧の達人に乗り移れば、剣は斧に変形して、その斧の達人の能力も受け継ぐ。経験値とか、乗り移るためのレベル設定とかはなくって、プレイヤーの技量に変化が出てくる感じですね。

――「メガテン」とかだと、仲魔を連れて、呼び出して戦うっていう感じなんですが、今回は単独で戦うんですか?

金子■そうですね。ただ、今回はヒロインが最初にある事件をきっかけに、その剣を握ってしまって、ブレインジャックされるんですけど、なぜか彼女の場合は脳を乗っ取られなくて、「融合」という形で「共存」してしまうんです。だから、実際のプレイ上は剣だけの単独行動みたいなんですけど、精神的な部分では、常に彼女とコンタクトした形で接しながら進んでいますね。

プレイヤーしだいで 見たこともない世界へ

――ゲームの楽しみという点では、どのへんに面白さを求められる感じに?

岡田■アクション操作の爽快感とかいった部分にも当然面白さはあるんですけどね。それよりもプレイヤーしだいで、見たこともないストーリー展開になってきたりする部分が、今までとは違った面白さだと思いますよ。

――出てくる敵のデザインとかを見ていても、ストーリーというか、活躍する舞台もワールドワイドな感じですが

岡田■世界各地移動する感じなんで、今回公開している敵のように、ドイツなんかも出てくるんですよ。

「魔剣X」プロデューサー

岡田 耕始

COZY OKADA



ドリームキャストに向けて、意欲的な最新作を用意してきた岡田氏。今までのゲーム枠組みを超えた新たな臨場感をドリームキャストで見せてくれそうだ。「真・女神転生」シリーズとはまた違った代表作となるはず!

ビジュアルメモリへの対応も可能性大!

情報を共有/交換!?



本作はビジュアルメモリへの対応を検討中。マルチプレイな展開を見せるゲームだけに、そのへんのプレイデータの共有や、マップ情報の交換などができるみたいだ。友達との情報交換も、また1つ楽しみになりそうだね?

リアルタイム性というか リアルな臨場感を求めた

できた最新作

剣を奪い合うゲームではなく 剣が持ち主を選ぶんです



本誌ではもうおなじみの電脳悪魔絵師。今までに描いた悪魔の数はギネス級？ 今回は悪魔ではなく、「人」から派生するキャラクター性の追求がテーマとか。まだまだ登場キャラをデザイン中のようだが、今後の続報に期待したい！

「魔剣X」キャラクターデザイン
金子 一馬
KAZUMA KANEKO

――金子さんは今回の作品で描きたかった絵ってどんなところにありますか？

金子■今までは、悪魔だ、天使だ、神様だっていうのが結構多かったんですが、今回はわりと「人」がメインになってくるんですね。もちろん敵とかは、「人」といっても異形化してたりしますけど、そのへん「人」から派生したキャラクター性というのを追求していこうと。あと、今回初ポリゴンっていうわけではないんですけど、3Dでやってますよね。そのへんでシルエット的にわかりやすいモノや、色とかテクスチャーの区別とかを意識的にやってますよ。デザイン的にグループ性みたいなのを出せればいいなぁと。デザインもなんでもアリといえばなんでもアリですね。

――デザインされる時って、ドリームキャストの性能を考えてというのも当然あるでしょうが、いちおうモデリングすることを前提にデザインしているんですか？

岡田■あんまり考えてないよな(笑)。

金子■あー、確かにそういうのは全然考えてないですね(笑)。でも、僕もスタッフも一緒に近くでやってますからね。実際のスタッフたちと「これどう？」とか言いながら。その中で、いいアイデアもたくさん出てきますから。でも、たまにイヤな顔はされますけど(笑)。

――3Dのキャラクターだと、2Dのゲームみたいに『○○の攻撃っ!』とかいったセリフだけで区別するわけもいかないですよね。キャラクターのモーション付けというのは、どんな感じになります？

金子■ギミカルな動きとか、特徴的な動きですよね。そのへんは作りながら今やってますよ。

岡田■それは、やっぱりこのゲームならではの部分になると思いますよ。

1回のプレイだけでなく 何度も楽しめるシステム

――最終的には、何体ぐらいのキャラクターを作る予定ですか？

金子■4～50体は出したいですね。

――ちなみに、プレイ時間というのはどれくらいに？

岡田■想定しているのは、20時間とか30時間とか……。でも、さっきも言ったとおり、1回プレイしても、プレイごとに違った展開になりますからね。そのへんは結構楽しめるかと。

――ドリームキャストには、ビジュアルメモリもありますが、そのへんへの対応は、いかがです？

岡田■対応を検討中です。ただし、単なる育てゲー的な遊び方っていうのは考えてなくて、もっとマルチな展開というか、プレイヤーどうし、友達どうしで楽しめるようにしようと思ってます。具体的には、自分は今、こんな感じでいるとか、オレはそんなところじゃなくて、ここにいるとかですね。情報を共有、交換することで新たな展開が生まれるみたいなものを考えています。

――ちなみに、現在の開発状況はどんな感じでしょう？

岡田■パーセントで？ う～ん、まだ100%がどこまでのものになるかわかってないですからねぇ(笑)。

金子■ドリームキャスト自体も、まだまだやればやるほど出てくる部分もありますからね。

岡田■開発ツールなんかも、セガさんから来ているモノだけではなく、アトラス独自のものも作ってますからね。これからもっと良くなっていくと思いますよ。まあ、今はストーリーのほうは、ほぼ固まってて、企画とかシステムの部分ですよね。ブレインジャックとか、オートフォーカスシステムとか、やっぱりアクション性の部分をもっと作り込んで、演出や効果なんかも、作っていく感じですね。

――ボスキャラみたいなのも、これから出てくるんでしょうか？

金子■ええ、出てきますよ。なんか剣士みたいなヤツとか。もちろん、剣もただの剣だけじゃないですから、いろんなのを使ってくるぶん、派手になりますよね。ちなみに、味方みたいなのも、要所要所にはいますから。

――会話もできる？

金子■会話もできますよ。でも、基本的には2Dっていうシーンはなくて、インタラクティブの3Dで見せる感じになります。

――今回の新作はドリームキャスト発売日にちょうど発表されたわけですが、ユーザーさんに最後にメッセージを。

岡田■この「魔剣X」は、やっぱり動いているところを見てみないと、なかなか伝わらない部分もあると思うんですよ。金子一馬のグラフィックが自由自在に3Dで動くこと自体、十分な魅力だと思うんですが、そういうモーションだとかアクションだとか、すごく世界観を大切にして3Dというものにこだわってますので。この世界の臨場感を味わってもらえるような演出も用意してますから、ぜひ期待していてほしいと思いますね。「真・女神転生」とはまた違った、ゲームの面白さを提案できると思いますので。

金子■いや、僕も頑張っていますから、ぜひ御期待を(笑)。



3Dによって構築される「魔剣X」の世界観。今までに味わったことのない臨場感に注目せよ。



こんなキャラには、どんなギミカルな動きがつけられるか興味津々。金子キャラが、3Dで実際に動いているシーンは、まさにドリームキャストならではの迫力！

年明け、そう遠くないうちに遊べるかも!?

待望のメーカーがついにドリームキャストに参入!!



3Dモノに定評のあるフロム・ソフトウェア、ドリームキャストに参入!!

フレームグライド

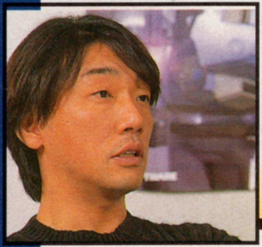
●フロム・ソフトウェア●1999年春発売予定
●3D対戦メカアクション●価格未定
●対戦プレイ可能●ビジュアルメモリ対応予定

良質かつ通好みなタイトルをプレイステーションでリリースしてきた３Ｄゲームの雄、フロム・ソフトウェアが、ついにドリームキャスト参入を発表した。しかも参入第１弾となる本作は、同社の代表作「アーマード・コア」の流れをくむメカアクションゲームということで、期待はいやが上にも高まる。まずはハードのスペックを存分に生かした、美しいゲーム画面をご覧いただこう。





ＤＣ参入にあたって
ドリームキャストに賭けるフロム・ソフトウェア最新作への自信！



代表取締役 神 直利

実は当社は、サターンにも参入契約をしていたんですが、ドリームキャストで十分ポリゴンが出るようなスペックになったので今回タイトルを発表しました。単純にうちは、新しいマシンに触れてみたいというのもありましたし、セガさんのほうからのプッシュもありましたので。

これまでのＰＳの作品でも取り立てて意気込みというのはなくて、淡々と作ってきてるんですけどね(笑)。もちろん頑張る点は頑張ると。そういう意味では作品に対する意気込みというよりも、新しいプラットフォーム、新しいユーザーとの接点から、何か得られるものと期待しています。この「フレームグライド」で、その反応を得られると思いますよ。

 ※「フレームグライド」の画面写真は開発中のものです。

DCで新たな対戦メカアクションの世界観を確立！

本作「フレームグライド（以下FG）」は、「アーマード・コア（以下AC）」で好評を得たシステムを基に、DCのスペックを生かして新たな世界観を持って企画された「対戦メカアクションゲーム」だ。様々なパーツを組み合わせてロボットを作り、それを駆って他のメカと勝負していく、というゲームの大枠は、「AC」と同じだが、「FG」ならではの要素も多い以下にチェックしてみたぞ。



制作スタッフ陣の一部は「AC」と同じ。メカデザインはビークラフトが担当。

FROM SOFTWARE 本作のベースとなった「アーマード・コア」とは？

「アーマード・コア」は未来世界を舞台にした、ミリタリー色の濃い3Dロボットアクションゲーム。パーツを組み合わせることで、自分好みの性能、外観を持った機体を作り上げることができる。互いの機体を持ち寄っての対戦プレイも可能だ。



パーツの種類が実に豊富。思い思いの機体を作成できる。



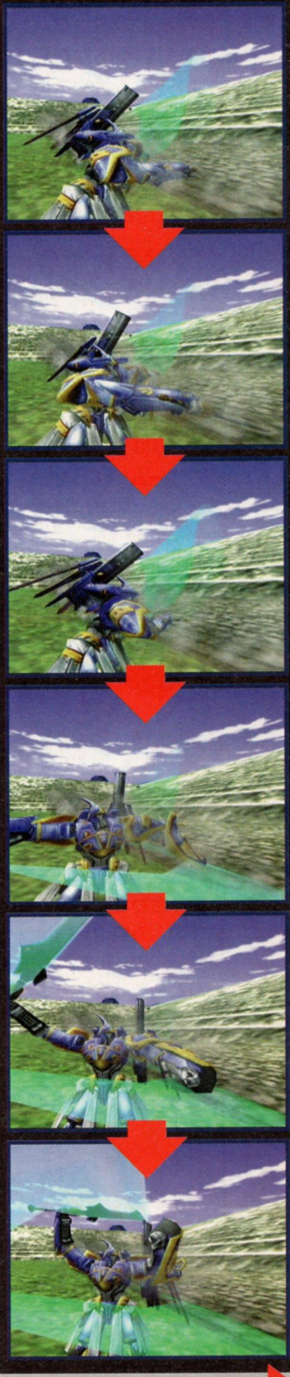
現在、シリーズ2作目までが発売中。来春には3作目も出る。



1人プレイは、傭兵となってミッションを受け、それをクリアしていくという流れで進む。本作と違って、その雰囲気は全体にダークで重々しい。

剣舞もあり！

剣舞といっても本当に踊っているのではなく、剣を振り抜いているだけなのだが、あまりの美しさに、そう呼びたくなる。滑らかなアクションを堪能してほしい。



世界観 剣と魔法のファンタジー

ミリタリー的な「AC」と違って、本作の舞台はファンタジー世界。そのため、戦いは剣などを用いた接近戦が中心であり、飛び道具のエフェクトも、魔法的、幻想的なものが多くなる。なお、これは不確定情報だが、幻獣を召喚するような技が入る可能性もあるようだ。



バトルフィールドに存在している建造物なども、かなりファンタジー的。



飛び道具も多数装備しているが、戦闘の主軸は剣戟になる。



これが、その剣戟シーン。メカも、中世の騎士を彷彿とさせる優美なデザインのものが多い。

ビジュアル より明るく、細かく

「AC」に比べて圧倒的に明るく、かつ緻密に描かれたグラフィックも本作の特徴だ。アナログスティックを使って任意に視点を動かせる、という点も見逃せない。



これはイメージビジュアル。これまでの同社の作品に比べ、非常に明るい雰囲気である。



視点は自機を中心に動かせる。迫力ある戦いを、好きな視点で楽しむことができるわけだ。

システム FGならではに大幅に変化

本作は、大枠こそ「AC」と同じだが、システム自体は「AC」からかなり変化している。これについては簡単には語りきれないので、次のページでじっくり解説していこう。



「AC」にはなかった「必殺技」などの要素も追加されている。

システムの詳しい解説は次ページにて

Dreamcast特報 待望のメーカーがついにドリームキャストに参入!!

機体作成部分を中心にシステムをチェック！

メカカスタマイズ

各部位のパーツを組み合わせて機体を組む

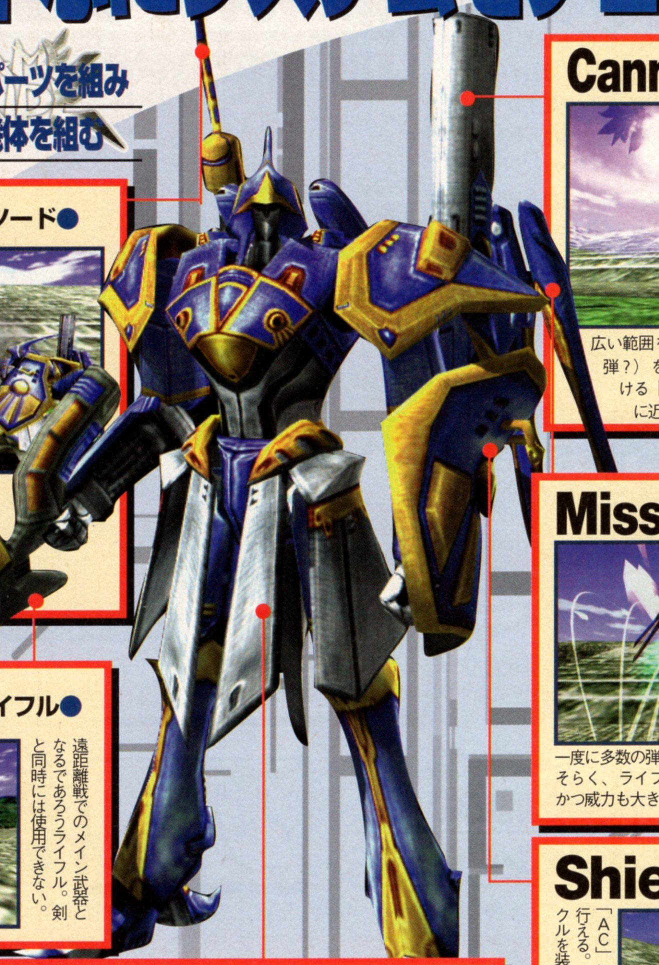
本作の戦いは、ロボット＝フレームグライド（以下ＦＧ）を組み上げなければ始まらない。まずはＦＧが、どのようなパーツで構成されているのかからチェックしていこう。ちなみにＦＧは重量級、中量級、軽量級の３ランクに分けられており、ランクを超えてのパーツ組み替えはできないようになっている。

操作系はどうなる？

操作系は、剣ボタン、銃撃ボタン、シールドボタンというように、各ボタンに武器が割り当てられる形になるもよう。また、それほど複雑ではないが格闘ゲームのようなコマンド入力形式も採用。特殊な剣の振り方をするときや、必殺技を出すときなどに使う。



シールド防御は、「ＡＣ」にはなかったアクションである。



Sword ●ソード●



右肩に背負う形で装備する、ＦＧの主力武器。剣以外の近接戦闘用武器、例えば槍や斧といったタイプも存在しているようだ。

Rifle ●ライフル●



遠距離戦でのメイン武器となるであろうライフル。剣と同時には使用できない。

Head,Body,Arm,Leg ●ハード、ボディ、アーム、レッグ●

本体各部位のパーツは、ランクごとに５種類ずつ、計15種類ずつが用意されている。これらをどう組み合わせるかによって、外観はもちろん、耐久度やスピード、装甲など、各種パラメータも大きく変わってくるのだ。自分の戦い方にあった性能の機体を作り上げることが、勝利への近道である。

Cannon ●キャノン●



広い範囲を攻撃できる砲弾（魔法弾？）を撃ち出す。「ＡＣ」における「グレネードランチャー」に近い武器であるといえる。

Missile ●ミサイル●



一度に多数の弾を発射することが可能。おそらく、ライフルなどよりも射程が長く、かつ威力も大きいと思われる。

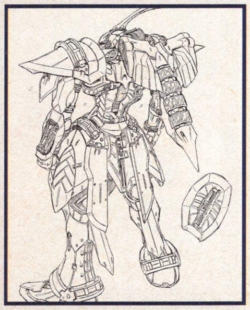
Shield ●シールド●

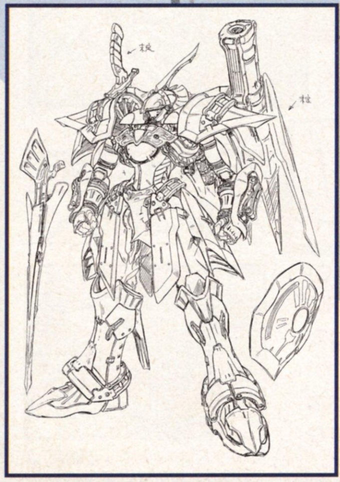


「ＡＣ」にはなかった「防御」も行える。なお、盾の代わりにナックルを装備することも可能。

機体例①

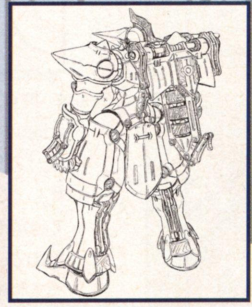
組み合わせによってできる機体の、外観の一例。シャープな感じの、いかにも主人公機然としたＦＧである。性能面や、扱いやすさは自分で調整していけるのだ。

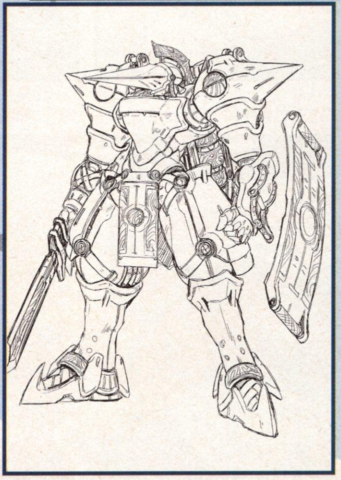




機体例②

左の機体よりも装甲重視という印象を受ける。プレートメイルをイメージさせる機体。このように、パーツのチョイスによって、ＦＧの外観は全く違ったものになる。

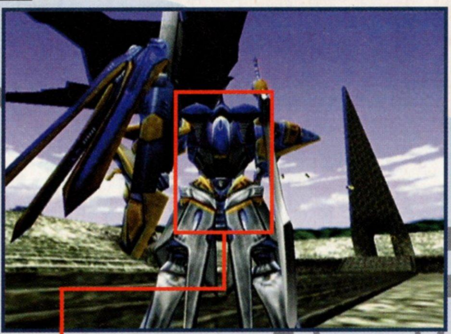




マナシステム

機体の属性や特徴を自由に設定できる！

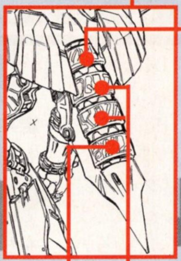
「AC」にはなかった、ファンタジーならではのシステムがこれ。FGの背中にある「マナドライブ」に「リベレートストーン」をはめ込むことで、機体の特性を変化させることができるのである。マナドライブには4つのスロットがあり、それぞれのスロットで何を設定できるかは、あらかじめ決定済み。以下に、その設定項目を解説していこう。



リベレートストーンは、ストーリーモードのボス敵を倒すことで入手できるとのこと。



背中の中央にある突起物がマナドライブ。どのFGにも必ず付いている。



1段目：属性

機体と武器の属性を、4種類の中から選択する。属性には相性があるので、敵機の属性に対して有利な属性にしておければ、戦いを楽に進められる。

■4つの属性

土	火
水	風

4段目：リベレートフォース

必殺技を設定する。その効果は、幻獣召還といった幻想的なものになるらしい。また、剣を持っているときと銃を持っているときとで、出る技が変わる。見た目も派手なものになりそうだ。

■4つの基本必殺技

飛	霊
爆	召

2・3段目：特殊効果

リベレートストーンをセットすると、機体に、右表にあるような特殊効果を付与することができる。なお実弾フィールドというのは、敵の実弾攻撃を、Iフィールドは敵の魔法的攻撃を、一定確率ではじくことのできるバリアのことだ。

■8種の特殊効果

攻撃力アップ
防御力アップ
HPアップ
HP自動回復
実弾フィールド
魔力ゲージ回復
ダッシュスピードアップ
Iフィールド

この手でパーツを生み出す“パーツ合成”

本作ではパーツを「合成」することで、パーツのパラメータ強化や新パーツの創造を行える。合成はパーツ自体＝エレメントスフィアーと、強化用素材＝マテリアルを組み合わせることで実行。この2つには、通常とレアの2種類が存在しており、レアの方が性能が良いが、そのぶん入手しづらい。合成の結果、パラメータ強化が行われるか新パーツができるかは、組み合わせによって変わる。



素材は敵から入手。なお同種のエレメントスフィアー同士の合成も可能で、この場合はパラメータが上がる。

	エレメントスフィアー	マテリアル
通常	頭・腕・胴体・脚 右手武器・左手武器 背中武器・弾	鉄・鋼・銀・クリスタル・セラミック
レア	超頭・超腕・超胴体 超脚・超右手武器・ 超左手武器・超背中 武器・超弾	クロアテキタイト・ミスリル・オリハルコン

モード

ストーリーモードで自機を鍛えて、対戦モードに挑む！

本作のゲームモードは、ストーリーモードと対戦モードの2つ。このうちストーリーモードは、実は「パーツを集め、自機を強くするためのモード」でもあるのである。ストーリーモードで存分に強化した機体で対戦を楽しむというのが、本作のベーシックな楽しみ方であるといえる。



1人プレイも楽しいが、本作の神髄は対戦にある。なお、2人のプレイヤーがCOMと協力して戦うというモードも入る予定だ。

ストーリーモード

ストーリーモードには、大まかに分けて4つの物語が用意されており、ゲームスタート時にされる質問にどう答えたかによって、どれをプレイするかが決まる。ステージの数は全部で10あり、それぞれにボス敵とザコが存在。どちらも倒すとアイテムを落とすが、当然、その質は大きく異なる。ボス敵に関しては、倒し方によって落とすアイテムの種類や、物語展開が変わってくる。

ザコ敵



ほとんど通常アイテムしか落とさないが、何度でも戦える。

ボスクラス



かなり強いが、倒したときに得られるものも大きい。

機体を強くして……

対戦モード

ストーリーモードは1度クリアすると、好きなステージで遊べるようになる。そこで力を蓄えたら、いよいよ対戦、ということになる。対戦は2分割画面で行われるのだが、その画面写真は残念ながら未着だ。

次のページからは開発スタッフへ直撃インタビュー！

祝 ドリームキャスト参入！ フロム・ソフトウェア インタビュー



「アーマード・コア」シリーズをはじめ、ＰＳではおなじみのフロム・ソフトウェアがＤＣに参入する。この知らせを聞いた本誌取材班は、ＤＣのラインナップがまた強固なものになったと感じた。その参入への動機と、「フレームグライド」とはどういったゲームなのかを中心に、社長をはじめスタッフに直撃した！

この作品で今までにないフロム・ソフトウェアのイメージが提示できると思います

──まずはＤＣへの参入にあたっての経緯と、東京ゲームショウでひそかに発表された理由は？

神■単純に新しいマシンをさわってみたかったと。しかもポリゴンが使えるということで、以前から開発ツール上でRPGを試行錯誤でテストをしていたんですが、徐々に今のようなものに変わってきまして。先日の東京ゲームショウでは、まだ正直出すか出さないかもわからない状況下でしたので、すべて未定という形で出展しました。それからも本当に試行錯誤をしながらやってきまして、ずいぶん時間がかかりましたね。ここまで来たらひくにひけないというのもありますけど（笑）。

──第１作がこの「フレームグライド」（以下ＦＧ）になった理由は？

唐澤■ＤＣで「アーマード・コア」（以下ＡＣ）を出そうと思ってたんですが、例えばコントローラのボタンが足りないので操作感が変わってしまうとか、いろいろな理由があって、「ＡＣ２」とはできないと。ただベースの部分は「2」として、その中でカラーが違うものを、効果をハデにしたり、爽快感のあるようなものが表現できればということで、今の形に変わってきたんです。

──デザイン面での注文とかありましたか？

岩井■特にないですね。最初に、ファンタジー系というのがありまして、それに違和感のない甲冑をというものをベースに考えてもらいました。

──原画の部分で軽くご説明を。

山田■初期のころフロムさんから見せていただいたデザインがあるんですが、それは『ファイブスター物語』にかなり似ていたんです。それで、うち（ビークラフト）としては、いろいろな意匠問題、著作権問題もありますので、そこからなるべく離れて、似ないようなアレンジをしていきました。その時に“甲冑のような”というイメージがありましたので、中世の資料とかを調べて、一般の人が持っている甲冑のイメージを絵にしました。

──もう１体違ったイメージのものがありますね。

阿久津■最初はザコメカという話で描いたんですけど、気に入ってもらいまして、自機に昇格したものです。

──背中の部分が特徴的ですよね。

山田■バーチャロンだとサターンを背中に背負ってるじゃないですか。やっぱり特徴づけるために、全機につけてみました。もちろんシステム的にも重要なものになってます。

──これだけ原画の描き込みが細かいと、CGにするのは大変だったのでは？

岩井■そんなに大変ではないですね。むしろ描き込んであるほうがやりやすいですね。元のデザインがしっかりしているほうが、描きやすいんですよ。もちろんＤＣですからきれいに出すと



FROM SOFTWARE

ＰＳ発売当初より、積極的に３Ｄポリゴンを使ったゲームを発売しているフロム・ソフトウェア。いずれのタイトルも、フロムならではの雰囲気、テイストが味わえる作品になっている。兄弟誌『ザ・プレ』での読者による評価も高い。

◆作品リスト◆

- **キングスフィールド**
  ・プレイステーション・'94年12月16日発売・3DリアルタイムRPG・6,300円
- **キングスフィールドⅡ**
  ・プレイステーション・'96年8月9日発売（PSベスト版）・3DリアルタイムRPG・2,800円
- **キングスフィールドⅢ**
  ・プレイステーション・'98年9月23日発売（PSベスト版）・3DリアルタイムRPG・2,800円
- **アーマード・コア**
  ・プレイステーション・'98年5月28日発売（PSベスト版）・3D戦闘メカシミュレーター・2,800円
- **アーマード・コア～PROJECT PHANTASMA**
  ・プレイステーション・'98年11月19日発売（PSベスト版）・3D戦闘メカシミュレーター・2,800円
- **アーマード・コア～MASTER OF ARENA**
  ・プレイステーション・'99年2月発売予定・3D戦闘メカシミュレーター・5,800円
- **シャドウタワー**
  ・プレイステーション・'98年6月25日発売・3Dダンジョン型RPG・5,800円
- **エコーナイト**
  ・プレイステーション・'98年8月13日発売・3Dリアルタイムアドベンチャー・5,800円

（株）フロム・ソフトウェア 代表取締役
神 直利



「淡々と創る」と語るも、そのこだわりは神社長の指揮のもと徹底している。

（株）フロム・ソフトウェア CS開発一部 「フレームグライド」プロデューサー
唐澤靖宣



今作のプロジェクトのチームリーダーとして全体の取りまとめを行う。

フロム・ソフトウェアが贈るDC第1弾！

いう前提がありますから、そういったデザインがあれば、きれいなものを作りやすいですね。

──プログラム的にはいかがですか？

斎藤■ＰＳだと苦しいと思いますけど、ＤＣではそんなに問題はないですね。

──ＤＣをさわってみての感想は？

斎藤■もちろんスペックが上がっているのは感じますね。例えばテクスチャーを貼る部分では、フルカラーが使えますし、サイズも大きくできますし。ただ、新しいことを表現しようとすると、まだまだ大変な部分がありますね。

──その辺で「ＦＧ」の従来の作品との違いはどの辺に？

斎藤■やっぱり今までの「ＡＣ」と世界観が全然違いますから、そこを楽しんでほしいですね。でもシステムは「ＡＣ」と似てますから、今まで「ＡＣ」をやっていた人でもとっつきやすいと思います。ですからいろいろなユーザーさんに楽しんでもらえると思いますよ。

岩井■「ＦＧ」は、今までのフロムの色とは違って、どちらかというとフロムのイメージは暗いものが多かったので、そういったイメージを払拭した明るいイメージで作ってますから、ＤＣでのウリになるかどうかはわかりませんが（笑）、ちょっとライトユーザー向けになってると思います。

──ゲーム的な「ＡＣ」との違いは？

唐澤■どちらかというと「ＡＣ」は遠距離戦が主体だったんですが、今回のは、接近戦、格闘戦に持ち込めるようにバランスを取っています。

──ファンタジー系という部分でも違いがありますか？

唐澤■まだ完全に確定してないんですが、例えば必殺技として、ドラゴンを召喚してみたりといった、見せ方もできると思います。

──具体的に操作系の変更は？

唐澤■「ＡＣ」では、武器をセレクトしてから発射するんですが、ＦＧは例えば銃系ならＡボタン、剣ならＢボタン、それから防御はＸボタンといった感じになります。あと、キーがある方向に入れて攻撃すると、違ったバリエーションの攻撃をするようにしています。

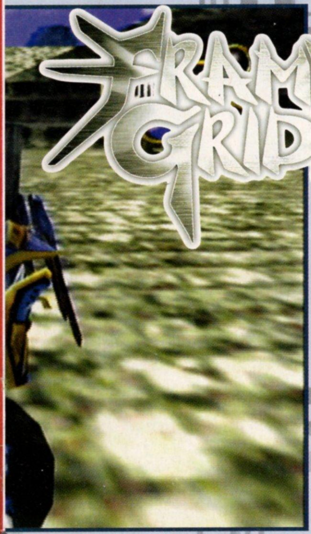
──パーツの合成システムやＶＭを使った対戦もありますね。

唐澤■「ＡＣ」にはショップがあって、武器を売ったり、買ったりできたんですが、「ＦＧ」では敵を倒してアイテムを手に入れるんです。そのアイテムを合成して、自分で武器を作っていくわけです。それで自分なりの機体をＶＭにセーブして、友達の機体と対戦できるようになります。ストーリーモードでパーツを集めて、対戦モードでいろいろと試す、そういった楽しみ方をしてもらいたいですね。

──通信機能については？

神■最初は通信対戦を入れるつもりだったんですが……。残念ながらまだ、不明な点が多いので、未定です。ただ最初からハードにつけているんですから、インフラの整備も含めて、ユーザ





最初に自機を決めるときにまず骨格を決めるところから「フレーム」という単語が入っている本作。自分なりの機体を作り出す楽しさがパワーアップしているのはもちろん、「ＡＣ」にはない新システムも多数あり。

自分だけの機体を作って、対戦を楽しんでほしい

ー に定着するようにセガさんにがんばっていただきたいですね。その辺が固まれば、今後うちとしてもいろいろやっていけると思います。

──最後に抱負、意気込みを。

岩井■あまり人に見られたくないんですが（笑）、頑張って描いてます。下手なものは作りません。

斎藤■最低限のものはある程度作れてしまいますが、そこからスパイス的なところを調整していますので、目に見えてはこないと思いますが、気持ちよく遊んでもらえるように力を注いでますので、注目してください。

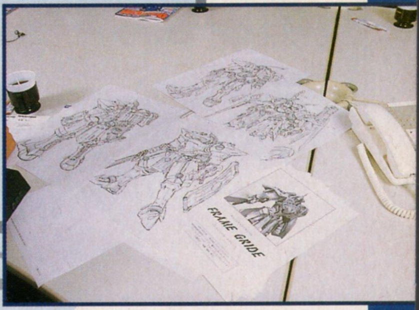
山田■ファンタジー系のメカというので難しい部分もあるんですが、新しいロボットの形を掲示できればいいなと思っています。

阿久津■抱負というより「ぜひお願いします」ですね（笑）。

唐澤■「ＡＣ」を知っている人はもちろん、知らない人でも遊べるものにしますので、もうしばらくお待ちください。

神■あまり期待しないでください（笑）。これまでも「ぜひ買ってください」というのはあまり言ったことがなくて。これまでのユーザーならわかってるとは思いますが、やれそうだと思った人は遊んでもらえるとうれしいですね。

（'98年11月10日　フロム・ソフトウェアにて）



パーツによってその容姿が様々に変化する自機。これまでにないファンタジー系メカに注目！

(株) フロム・ソフトウェア
CS開発一部
「フレームグライド」CGデザイナー
岩井　望



グラフィックを統括。「シャドウタワー」では、メインイラストも手がける。

(株) フロム・ソフトウェア
CS開発一部
「フレームグライド」プログラマー
斎藤将之



メインプログラムを担当。「ＡＣ」シリーズすべてに携わる。

BEE-CRAFT（有）ビークラフト



「フレームグライド」
メカデザイン担当
山田隆博
阿久津潤一

「ＦＧ」以外に、これまでに「ガングリフォン」のメカデザインを担当したことも。また模型雑誌などで知っている人も多いのでは。最新作は、バンダイのPGシリーズ機動戦士ガンダム（プラモデル）の原型デザイン等を手がける。



FLIGHT SHOOTING（仮称）

飛ばす！コナミ

KONAMI

参入表明後、タイトル発表が待たれていた



CSソフト事業本部 本部長 **北上一三**

古くから同社のCS開発に携わり、現在はCS事業全般を統括する北上氏。「いずれはワールドワイドに展開したいタイトル」と発表タイトルの将来の展望をも語ってくださった。

新たなコナミのオリジナルへの挑戦

──まずは、DCへのコナミさんの意気込みからお聞かせ願えますか。

北上　前々から最初はオリジナルで勝負したいというお話をさせていただいてきましたが、そのオリジナルタイトルをやっと発表できる段階になったことが嬉しいですね。オリジナルは難しい点も多いのですが、オリジナルを出すタイミングは新しいプラットフォームが出る、今しかないと確信しています。こういう機会は4年に一度ぐらいしかないですからね。だから、無難なものではなく、チャレンジしたいと思っています。

──そのオリジナル第1弾が「フライトシューティング」（仮）ですね。

北上　このタイトルはかなり早い段階から開発に取り組んできたものです。移植でもなく、続編でもない、新たなコナミのオリジナル作品としてふさわしいものにしたいですね。この作品はいろいろな面でいいところを狙えたんじゃないかと思っていますが、何と言っても、画面がキレイなDCの特徴を生かしたものにできると思いますよ。ジャンル的にもDCらしい、いいポイントをつけたんじゃないかと考えていますし、ターゲットのユーザーに関しても、高校生、大学生をメインにしていきますが、DCユーザーの中心になる層をうまく捉えているのではないかと。

──この作品でシューティングのコナミさんを待っているユーザーに応える意味があるのではないですか？

北上　それはどうでしょうか（笑）。ただ、今では横シューティングゲームをプレイしている方は少なくなってきていますから、何か切り口を変えたものを作りたかったというのはありました。今回の場合、飛ぶ爽快感

ノセる!コナミ



2大タイトル発表!

コナミがついに2作を発表。まずは作品への意気込みをお話しいただこう。

というか、家庭用ゲーム機らしい味付けをしていくつもりです。制作にはこういう作品が好きなスタッフが参加していますし、彼らの実力が発揮されればいいと期待しています。

“旬”を捉えた体感ゲームの移植

――それから、もう1本のタイトル「ポップンミュージック」ですが。

北上　このタイトルは当初の計画にはなかったのですが、いち早く業務用のヒット作をお届けしたかったということで決めました。“旬”を大事にしたかったんです。PSで「ビートマニア」を販売したら、スゴイ反響があって、ならば、次の「ポップンミュージック」をDCで出そうということになりまして。それに今、音楽シミュレーションというジャンルがゲームセンター中心に1つのカテゴリーになろうとしていますよね。「ビートマニア」がいい例だと思うんですが、家庭に持ち込んでも大人気です。この際、ここで一気にこのカテゴリーを拡大していきたいという狙いもありました。オリジナルに比べると、移植のほうが開発期間が短くてすむので、今回同時に発表できることになったというわけです。

――“「ビートマニア」をDCに移植”とはならなかったのでしょうか。

北上　正直、それも検討したのですが、PSですでに発売してしまったタイトルを遅れて出すのもDCユーザーの方に対して少し気が引けたんですよ。ただ、ユーザーの方からの多くの要望があればもちろん「ビートマニア」の移植は検討しますよ。

――この専用コントローラを付けて出すことは決断が要ったのでは?

北上　その点は「ビートマニア」で自信をつけました。今まで業務用は体感が主流で、家庭用はソフト中心。他社さんでもありましたが「電車でGO!」、それにうちの「ビートマニア」などの登場で家庭用にもこういう体感が必要なんだと実感したんです。ユーザーの方も同じコントローラで遊ぶのではなく、専用のもので違った遊びを体感することでそこにさらなる面白さを見つけたんじゃないでしょうか。今後もこのような形で周辺機器などを含めた展開を考えていくことになると思いますよ。

ハードが成長すればその時、定番商品が

――当初発売は、本体の発売同時ぐらいを目指すということでしたが。

北上　もちろん年内に発売したかったのですが、ツールの開発の遅れなどもあって、間に合いませんでした。本当は「コナミがいきなりチャレンジしてきた」と印象づけたかったんですけどね。ただ納期が遅れたとしても完成度はきっちりと上げていきたいと思っています。今は完成に向け、全力でがんばっています。

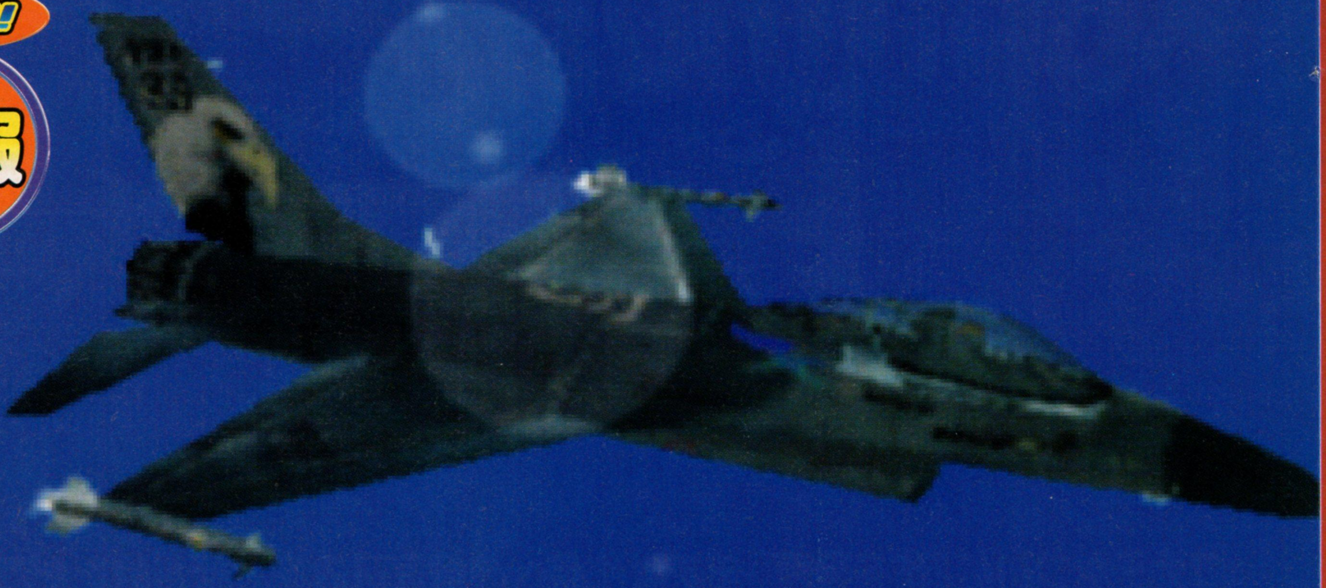
――今後も「ポップン」のように業務用の移植も考えているのですか。

北上　業務用からの移植はヒットタイトルでなければ意味がないですから、その辺は“タイトルBYタイトル”で考えていきますよ。基本的にオリジナル中心というのは変わりません。今後も、オリジナルでRPGやシミュレーションなどを発表できる機会ができれば嬉しいですね。ハードの成長期というのはオリジナルがどんどん遡及される時期ですし、オリジナルを大事に作っていきたいと思っています。ただ逆に、飽和期はオリジナルを出してもなかなか認知されないので、その時はコナミの定番商品をお届けするつもりでいますので、期待してください。2弾ロケットのようにしたいですね(笑)。

FLIGHTS

NEW!

Special 特報 Report!



真実の空がここにある

総力を結集して取り組んでいるオリジナル第１弾は、実在の戦闘機が大空を舞台に空中戦を繰り広げる３Ｄシミュレーションシューティングだ。以下に紹介する画面を見ていただければ、これまでに世に出た同ジャンルの作品と比べても、衝撃的なほどクオリティがアップしていることを理解してもらえると思う。コナミが長年にわたり培ってきた開発技術とドリームキャストのハード性能。その強力タッグが今、３Ｄシューティングに革命を起こす。

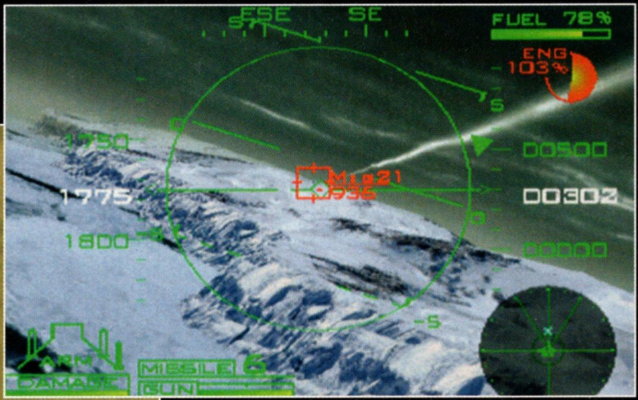
フライトシューティング（仮）

■コナミ　■'99年春発売予定　■価格未定　■3Dシューティング

コナミが提唱する、新たなゲームのリアリティ

なぜコナミの第１弾タイトルがシューティング、しかも同社にとっては「トップガン」('87年）シリーズ以来となる「戦闘機」をモチーフとした作品なのか。近年の同社作品ラインナップを確認すると、失礼だがそんな疑問がわいてもそう不思議ではない。だが、その質問に対して開発陣は、「かねてより３Ｄゲームに興味を抱いていた」と答えてくれた。そしてこのタイミングでの発表。つまり、コナミが描いていたこの作品への理想を実現するためには、ドリームキャストの性能が必要であったということなのだろう。そんなコナミの高き理想、完璧なまでにリアルな３Ｄゲームという理想を具現化した本作は、発表と同時に過去の同ジャンル作品群を、一気に時代遅れのものとした。これまでにはなし得なかった「リアル」、コナミの新たなシューティングの伝説は、今ここに始まりを告げる。







今回掲載する画面の数々は、まだ開発途中のもの。今後さらに美しく、リアルになるとのこと。実際に動いている映像を見た編集部内では、驚きの声が上がっていた。



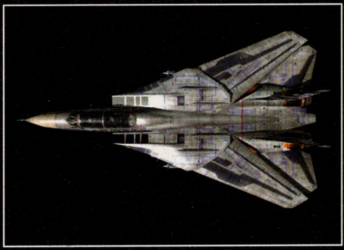






機体解説 1 F-14 TOMCAT

映画『トップガン』で有名となった機体だが、現在の境遇は非常に厳しいものとなっている。本来の任務である艦隊防衛は、ソ連邦解体に伴うSu-24・Tu-22Mの衰退により、その任務自体が消滅。延命策として取られた対地攻撃能力の搭載も、機体構造上、信頼性の悪さ、運用コストの高さを招き成功したとは言えなかった。現在はF/A-18Fへの機種変換が進んでおり、近年中には退役すると推測されている。



世界最強の防衛戦闘機

全幅／19.5～10.1m（可変式） 全長／18.9m 全高／4.9m 総重量／30t前後
エンジン／F110-GE-400×2 最高速度／M2.3 戦闘行動半径／1500km以上
武装：20mmバルカン砲×1、スパローAAM×4+IR AAM×4またはフェニックスAAM×6
乗員／2人

BATTLE SYSTEM 戦いを演出する、

『シューティング』としての操作感覚

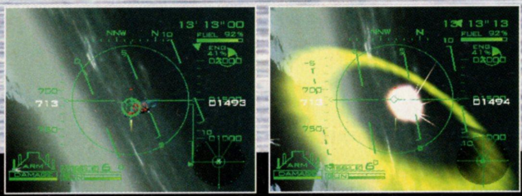
3Dフライトゲームにおける問題点に、操作性の難しさがある。この事実が、同ジャンルは難しいものというイメージを多くの人に植え付けてしまっている。だが、本作においては、その点をかなり考慮している。ゲーム内容こそ現実の実機を再現しつつも、操作性に関してはあくまでシューティングというゲーム性を踏まえて制作が進められているからだ。

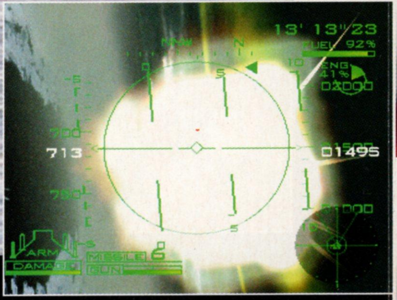
現時点ではまだ詳細は明らかではないが、「万人向けの簡単な操作性を実現する」ということなので楽しみにしたい。アナログ方向キーやL・Rトリガーの利用も注目したいところだ。



自機が持つ複数の攻撃方法を、どういう操作でこなすのかも興味深いところだ。







コクピット画面から見た戦闘の流れ

この画面は、自機のバルカン攻撃で敵機を撃墜する瞬間の連続写真だ。空中戦の華であるドッグファイトのシーンだが、もしここで操作性が悪いと、この時点でゲーム性自体が崩壊してしまうことになる。しかし、これらの画面では、スムーズにHUD（ヘッドアップディスプレイ）が敵機に照合されている。この一連の流れからも、操作性の確実さがうかがえるだろう。

戦いの舞台となる、架空世界をみる

右の写真は、おそらくアメリカの摩天楼周辺をモチーフとした地形。高層ビルが立ち並ぶので、実際のゲーム中では衝突しないように注意する必要があるのでは。





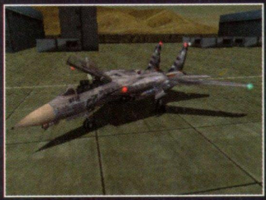
これらの地形には、当然名前が存在する。はたして現実と似たものとなるのか、それとも全く別物となるのか、それはまだ不明だ。



ゲームの舞台となる世界は、「架空の現代」という設定になっている。しかし、写真を見れば理解してもらえると思うが、これらはあくまでも現実の地形を基に再現されている。　実際の地名が使えないのは少し残念ではあるが、むしろこのことで、ミッションの設定など世界観はより深くすることができるのではないだろうか。純粋にゲームを楽しむ環境としてプレイしてみればよいだろう。

ゲームの進行について

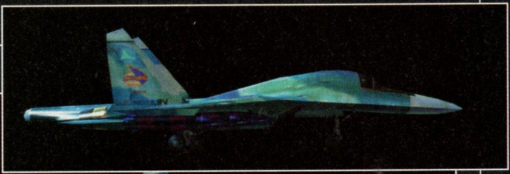
この世界でのゲームの進み方も、シューティングらしさを出すため、1つのストーリー内に複数ある面を連続でクリアしていく方式になるということだ。しかも各面には複数の内容が違うミッションで用意されることになるらしい。



基地と思われるこの画面は、ステージ間のインターミッション場面になると予想されるが、詳細は不明。

洗練されたシステム

機体解説2 Su-34 PLATYPUS



'89年のパリ航空ショーで、驚異的な運動性能を発揮し、その機動性が西側の機体を凌駕することを証明したSu-27フランカー。同機体を対地攻撃用型に発展させたのが、このSu-34 PLATYPUS(カモノハシ)である。機首部の座席をSu-24同様、並列複座として乗員の居住性を高めると共に、西側に劣っている「電子機器の小型化」に対処するスペースを確保させるという合理的な手法が取られた。特に居住性においては、長時間における作戦行動を可能とすべく、食料ラックに給水装置、さらには簡易トイレをも装備。長大な作戦行動半径とあいまって、戦略爆撃機並みの性能を持つ戦闘爆撃機として完成された。派生型には、対艦攻撃を任務とするSu-32FNが存在し、両機は輸出用としても生産されている。

ロシアが誇る 高性能戦闘爆撃機

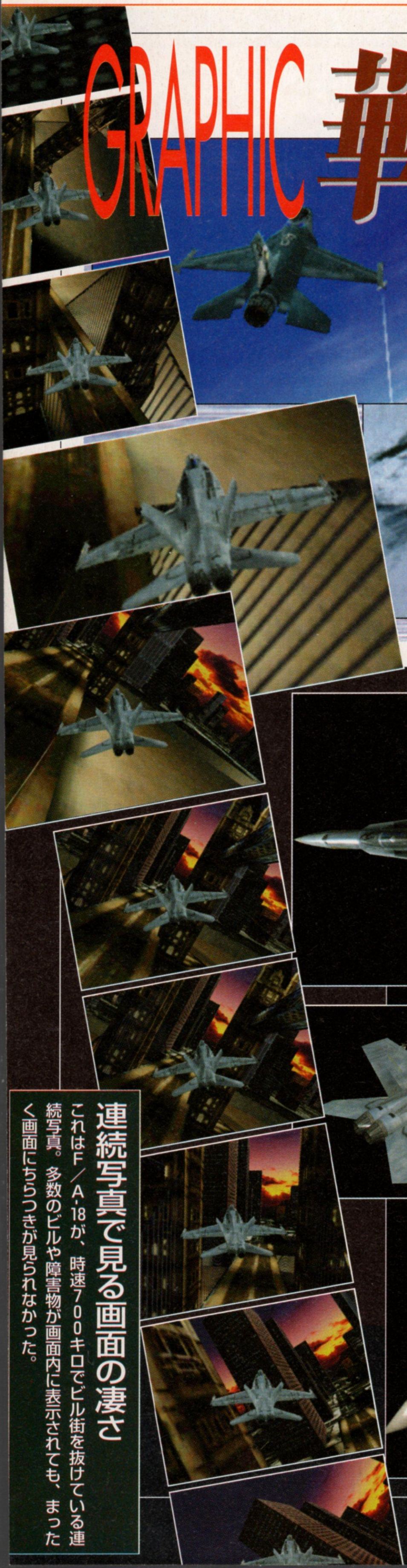




全幅／14.7m　全長／23.3m　全高／6.5m　翼面積／62㎡　総重量／30t前後
エンジン／AL-31MF×2　最大速度／M1.8　戦闘行動半径／2000km以上
武装／30mm機関砲×1、AAMR-60またはR73等×2～4、爆弾類約8ｔ
乗員／2名



GRAPHIC 華麗なる映像が生み





過去に類を見ない、高画質なグラフィック。ドリームキャストの性能と、コナミの技術力の粋を集めたこれらの画面が、本作の最大のセールスポイントだ。どの画面写真に映っている戦闘機も、ムービーと見間違うほど細部まで作り込んである。この画像が、従来の３Ｄゲームにはなかったリアルさを、生み出すことになっていくのだ。しかも、この画面はまだ開発中の物。今後さらなるディテールアップが成されていくと言うのだから、これはもう驚きでしかない。

機体解説3 F/A-18 HORNET



現在アメリカ海軍の主力戦闘機中、最も新しい機体として登場したF/A-18は、空力特性解析技術やデジタル・フライ・バイ・ワイヤなどの最新技術が正式採用されており、他の機体に比べて新世代機と呼ばれる。海外への輸出機としても人気が高く、傑作機としての評価も高い。最近ではF-14、ならびにA-6が退役に向かい対地攻撃力不足に陥りつつある米海軍の要望を満たすため、大型化したF/A-18E/Fが開発されている。



米海軍の主力を担う 艦上戦闘攻撃機



全幅／11.4m　全長／17.0m　全高／4.6m
総重量／25t前後　エンジン／F404-GE-400×2
最高速度／M1.8　戦闘行動半径／1800km前後
武装／20mm機関砲×1、AAM×6、
爆弾等7,000kg以上　乗員／1人

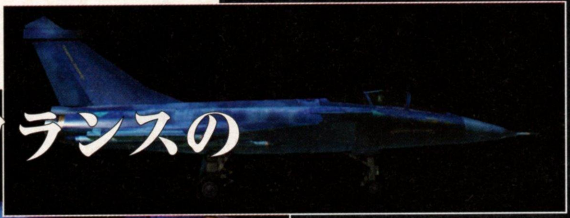
連続写真で見る画面の凄さ

これはF／A-18が、時速700キロでビル街を抜けている連続写真。多数のビルや障害物が画面内に表示されても、まったく画面にちらつきが見られなかった。

出す空中戦のリアリズム

機体解説4 RAFALE

自国開発によるフランスの技術的象徴



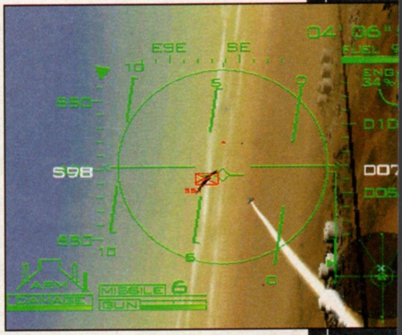


全幅／10.9m　全長／15.3m
翼面積／46㎡　総重量／14t前後
エンジン／M88・2×2　最大速度／M2.0
戦闘行動半径／900km前後
武装／30mm機関砲×1、AAM×2〜4、爆弾類約3.5ｔ
乗員／1名

'83年に欧州統合戦闘機計画から脱退したフランスが、ミラージュシリーズで培った戦闘機開発技術の高さを発揮して開発した最新鋭戦闘機。主翼にデルタ型の翼端を切り落とした、クリップドデルタ型を採用、さらにはフランスが最高の技術を誇るデジタル・フライ・バイ・ワイヤにより、ミラージュ2000型を超える高機動性能を実現した。冷戦の終結に伴う軍事予算削減で、開発スケジュールは遅れたが海軍には2000年にも引渡しが開始される。なお、これらの機体はフランス初の原子力航空母艦「シャルル・ドゴール」に搭載される予定。空軍への引渡しは2005年以降になると推測されている。

COLUM
現実の航空戦と本作品への期待

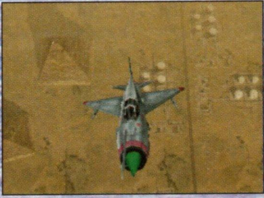
現在の空中戦は、長距離ミサイルによる要撃か、中・短距離での短距離ミサイル及び機関砲での戦闘がメインとなっている。実際のゲームというフィールドでは、見えない場所の敵を攻撃する長距離戦は論外なので、必然的に中・短距離戦が繰り広げられてきた。だが、そのような過去のゲームでも、実際の航空戦で行われるハイ・スピード・ヨーヨーやシザーズ、ジンギングなど多数の動きのパターンを駆使する「空中機動法」という一連の流れは、ゲーム内に組み込むことはできていなかった。真の航空戦を実感するには欠かせないこの「空中機動法」、果たしてその動きをどこまで再現してくれるのだろうか。非常に気になるとともに、大きな期待を抱きつつ、今後の続報を待つことにしたい。



ミサイルが敵機を追う。ここまでに至る戦闘機同士の動きをどう再現するのかが、航空戦の真髄となるはずだ。

その他登場する機体の数々

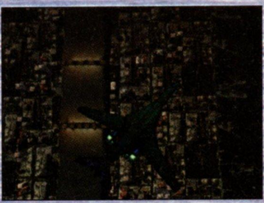
「フライトシューティング（仮）」には、ベトナム戦争以降に世界で実用化され、今なお現役で運用されている数多くの機体が登場する。これらは戦闘機の他、攻撃機や爆撃機、輸送機、さらには攻撃ヘリと種類も豊富で、その数は30を超える。それは自機として使用可能な物もあれば、敵機としてだけ出現する物まで様々で、当然これらの性能には違いがある。そしてプレイする面によっては、この性能差を考えて使用する機体を、選択しなければならないこともあるようだ。



東側諸国でベストセラーとなった、MIG-21。性能は最新機種にこそ劣るが、一部の国ではまだ主力を担う。



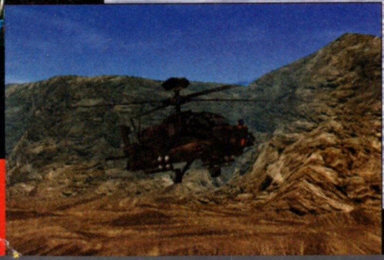
ステルス爆撃機B-2スピリッツ。1機1000億円という、世界最高額の航空機。現在アメリカ国内でのみ就役。



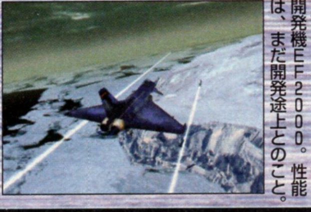
B1-Bランサー戦略爆撃機。B-52の後継機として生産され、湾岸戦争などでも活躍した機体である。

世界最強の戦闘機と呼ばれ、今なお実戦での被撃墜数0というF-15イーグル。自衛隊主力要撃機としても有名。





アメリカ攻撃ヘリAH-64アパッチ。これ1機で、戦車1個中隊を撃滅可能という攻撃力を誇っている。



イギリス、イタリア、(当時西)ドイツ、スペインの協同開発機EF2000。性能は、まだ開発途上とのこと。

アーケードをにぎわす話題の

Special 特報 Report!

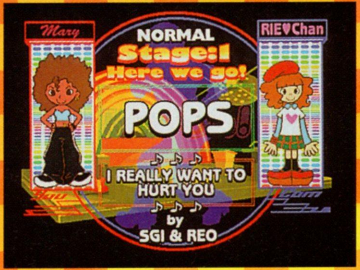
ポップなリズム＆ミュージックに合わせて、ボタンをバシバシ叩けば、ポップなキャラが踊り出す！ とにかくポップな「音楽ゲー」登場。みんなでわいわい楽しもう！





ところで PoP'n musicって？

アーケードやコンシューマで話題を呼び現在人気沸騰のＤＪシミュレーション「ビートマニア」。その流れを汲んで登場し、アーケードで大人気稼働中の作品が、今回発表された「ポップンミュージック」だ。「ビートマニア」は、５つの鍵盤型ボタンとターンテーブルで、曲に合わせてプレイするスタイルだったが、そこからＤＪという枠を取り払い、操作を全てボタンに変更。さらに曲やキャラをポップにすることによって気軽に遊べるよう作られた作品だ。さらに、本作では２～４人同時など、多人数プレイも可能で、大勢の友達や家族みんなで楽しくプレイできてしまうのだ。



「ビートマニア」と比べて、曲もキャラもどこをとってもポップでかわいいのだ。

Roots of PoP'n music



ポップはポップでも、どちらかというと「かっこいい」ビートマニア。中高生に受け入れられブームに。

「ビートマニア」は、DJ気分を味わえるゲームとして昨年アーケードで発表。シリーズ2作目に当たる「2nd MIX」で大ブレイクした。最近では2カ月前にPS版が発売。その直後に業務用3作目も発表され好評稼働中。



画面や曲はポップになったが、操作するボタンが多くなり、ちょっと難しくなったという声も……。

pop'n music ポップンミュージック™

コナミ　音楽シミュレーション　2月発売予定　価格未定　4人まで同時プレイあり　特製コントローラ対応

※「ポップンミュージック」の画面写真はアーケード版のものです。

"ダンスシミュレーション"で大フィーバー!!



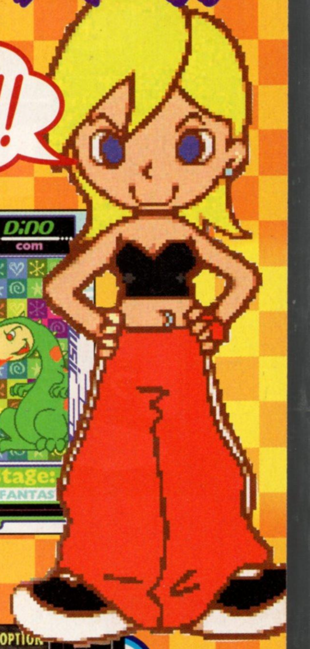


遊び方だってとってもカンタン!!

そのカンタンな遊び方を、もう少し詳しく説明しよう。画面に表示された9本のラインを、ポップ君が曲に合わせて落ちてくるので、ラインに重なるタイミングに合わせて、ポップ君と同じ色のボタンを叩くだけ。上手く押せば、リズムに乗せて曲を奏でることができちゃう。これを続けるとどんどん画面下のゲージが溜まっていくので、曲が終わるまでにGOODゾーンにゲージが溜まっていれば見事ステージクリア。逆に、タイミングが合っていないところでボタンを叩くとどんどんゲージが下がってしまうのだ。



最初から上手くプレイしていると、ライバルキャラたちがポップ君の表示を隠したりと、さまざまな意地悪でおじゃまをしてくる。



気になるDC版オリジナル要素は?

PS版ビートマニアには、アーケード版にはなかった曲が収録、また、アーケードにはなかったモードも追加された。さらに、遊ぶことのできるもう1枚のソフト「アペンドディスク」も同梱だった。中でも初心者でもバッチリ上手くなれる「練習モード」は さまざまな機能が搭載され、非常に充実していた。今回の移植に当たっては、そういった追加要素やオマケが付くのだろうか?



特にアペンドディスクは得した気分。ぜひ本作でも付けて欲しいところだが……。

特殊コントローラも同時発売!!

本作はすべてボタンで操作。「なくても大丈夫でしょ?」と思う人は甘い!! やはりあの大きなボタンをビシバシ叩かなければ楽しさ半減なのだ!! しかし、これさえあれば(ボタンはあんなに大きくないけど)雰囲気はバッチリ。多人数協力プレイも楽しめるぞ!!



拡大図



これが、アーケード版のボタン。とにかくでかくて、半球型になっているのが特徴的。



気分はもうアーケード!?

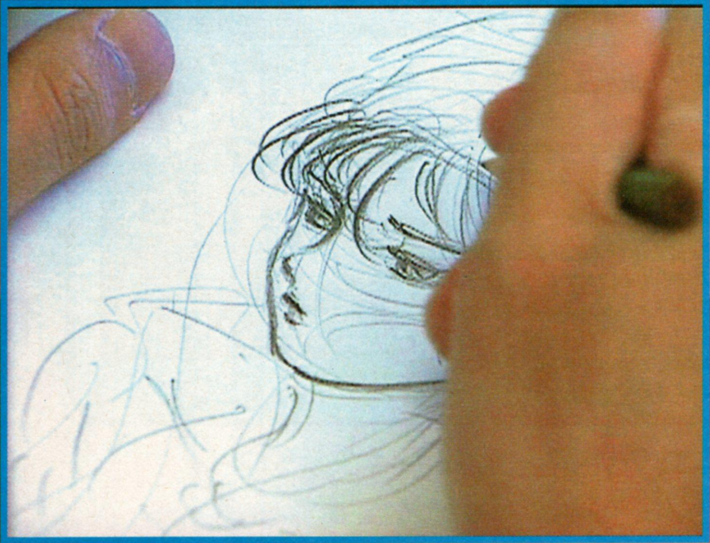
と言うことで、あのバシバシ感がお家でも十分味わえる特製コントローラも発売される。価格等はまだ未定だが、やっぱりプレイするなら、ぜひこれでバシバシやりたいよね!!

Special 特報 Report!

鈴木裕最新作

正式タイトル判明!!

Project Barkley プロジェクトバークレー（仮）





その名は…

シェンムー 莎木

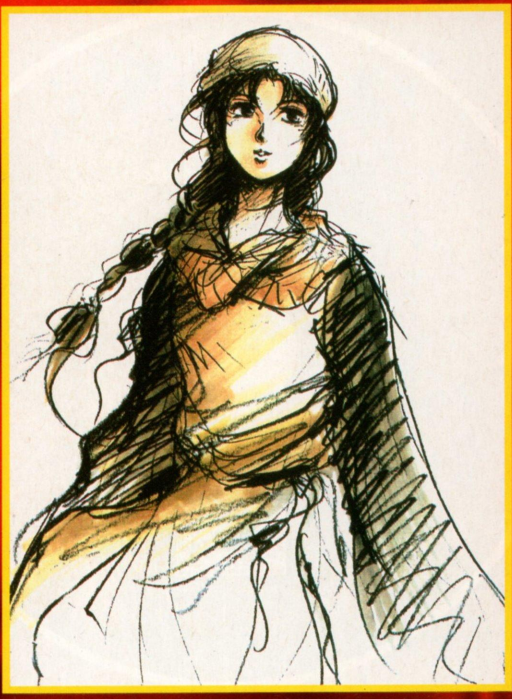
「シェンムー」
●セガ●来春発売予定●価格未定
●FREE(フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント)

広大な舞台は中国大陸!!

鈴木裕が3年の歳月をかけて、ドリームキャストのために作っている最新作「Project Berkley(仮)」。10月6日のセガ・ニューチャレンジ・カンファレンスⅡの席上で、「RPG?」と言われていたジャンルは、鈴木裕自らの手で「FREE(※フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント)」と名付けられ、ここまで画面らしい画面も一切公開されないまま、ユーザーの間で噂が噂を呼んでいたが、今週いよいよその正式なタイトルが発表された!

待望のタイトル。その名は「莎木(シェンムー)」。ドリームキャスト版「バーチャファイター3tb」に同梱されていた「Project Berkley」スペシャルディスクを見た人は、すでにそのディスクに収録されていた映像の中から、本作の正式タイトルを知るに至っていただろうが、そのあまりに意外なタイトルに、多くのゲームユーザーは、非常に驚いていることだろう。

また、11月20日から駅貼りポスターとして公開されている謎の少女のイラスト。このキャラクターの名前も、今回「玲莎花(レイ・シェンファ)」と明らかにされた。スペシャルディスクの中では、そのシェンファが描き上げられていく様子(左ページの写真はその一部)と、いろいろな表情のラフデッサンのビジュアルも公開されているので、注目したい。本作の舞台について、鈴木裕はこう語っている。「今回の作品の"ゆったりたっぷりしっとり"という言葉から考えられるのは、その広大な世界と同じように、深い舞台を用意したかったんです。できるだけ大きめで多めのものを。そんな広大さと深さを合わせ持つ舞台として、中国大陸をその舞台に、題材にしたいなと思いました」。ゲーム史上類を見ない、壮大な舞台。鈴木裕最新作「シェンムー」がいよいよ動き始める!



11月20日より公開された駅貼りポスターの少女。この対の面にたったひとこと白地に墨文字で「玲莎花」と書かれただけの斬新さもスゴイが、近日第2弾の駅貼りポスターも公開されるとか。注目だ。

少女の名は玲莎花(レイ・シェンファ)!!



「欧米の人も中国の人も10歳の子供も、このタイトルは全然大丈夫でしょう?」と、その目は既存のゲームユーザーを超えた全世界的なところまでいっていることがわかる鈴木裕。「日本だけの特殊なことを描いているのではなく、世界共通の題材なんですよ」と語っていた言葉の真意が、「シェンムー」というタイトルからも見え隠れしてくる。

鈴木裕最新作「シェンムー」の舞台は、中国大陸! 「最終的には、登場人物を500体モデリングしてみせる」「とにかく大きな舞台と世界にしたい」など、そのスケールの大きさが伝えられていた「Project Berkley(仮)」こと「シェンムー」。その舞台を中国大陸だと予想していた人は、ほとんどいないことだろう。鈴木裕の言葉通り、今回の作品にアメリカなどといった、他の大陸は登場しない。また、「中国大陸」と鈴木裕が言っていることから、その舞台となるのは"中国の各地"と連想していいだろう。本作は、よくあるRPGのように、世界各地をだらだらとめぐり歩くのではなく、中国というまとめあげられた舞台で世界観がキッチリと統一されているのである。それは今回公開された正式タイトルの「シェンムー」という言葉からも、その意識の徹底ぶりが推察できる。

かつて鈴木裕は、「バーチャファイター2」の開発開始を前にした'94年春に、中国拳法の本場へと取材旅行に行ったことは、あまりにも有名だが、その時の体験が、少なからず今回の作品に影響しているようにも思えなくはない。だが、鈴木裕本人にそのことを聞いてみると「それはあまり関係ないですね」と、いつもの笑顔とともに、軽く答えてきた。──本当にまったく関係ないのかと言えば、そんなこともないだろうが、どちらかと言えば、純粋な作品のコンセプト、すなわち「大きな舞台」を求めて、舞台が中国に決まったというほうが、正しいのだろう。

さて、「シェンムー」というタイトルだが、これを読んでいる読者のみなさんはどんな第一印象をもったことだろう。今年の秋に「ムーラン」というディズニー映画が公開されたが、あれをイメージしてみると、「シェンムー」というタイトルも、「しっとり」と次第に心にしみこんでくるタイトルのように思う。ただ、ここ最近は「バークレー」という名前が、僕個人の中でも予想以上に浸透していたことを考えると、みんなの中にこの新しいタイトルが根付くのには、もう少し時間が必要なんじゃないだろうか。「最初は、えぇー っ!?っていう感じがしますよね、やっぱり(笑)。でも、宮崎駿さんの『ラピュタ』っていうのを初めて聞いたときに近いようにも思うんですけど、どうです? たぶん、ゲームファンの人たちは結構違和感を感じるんでしょうけど、あとになって振り返ってみたら、このタイトルで良かったって思ってもらえると思うんですよ」と、鈴木裕の中には、長期的な目でしっかりしたビジョンもあるように思えた。

だが、鈴木裕の最新作「Project Berkley(仮)」は、本日をもって「シェンムー」というタイトルとなった事実。これだけはもう一度ここでみんなと確認しておきたい。

期待の鈴木裕最新作！「VF3tb」スペシャルディスクはもう見たか!?



DC版「バーチャファイター3tb」に付属されているスペシャルディスク。今回の発表会予告も入っている。

「バーチャファイター3tb」に付いているスペシャルディスクの最後の映像にもあったように、「Project Berkley（仮）」改め、「シェンムー」の制作発表会が、この年末の12月20日（日）にパシフィコ横浜で開催されることは、もうすでに掲載したとおりだが、このたびその詳細が決定したので、ここでお伝えしておこう。

当日は、いまだ謎だらけの「シェンムー」の最新映像をたっぷり（鈴木裕によると、映像部分だけで、40分〜1時間分）も見ることができ、1回の開演時間は約2時間近い濃密なものになるようだ。「コンサートにでも行く感覚で、ゲームに詳しくない人なんかも、フラっと来てほしいですね（鈴木裕）」と語っている通り、「バーチャファイター」とかのファン以外の人も、ぜひ行くといいだろう。まずは、その概要は以下の通りだ。



【名称】シェンムー制作記念発表会
【会場】パシフィコ横浜／国立大ホール（所在地：〒220-0012　神奈川県横浜市西区みなとみらい1-1-1／アクセス：JR、東急東横線「桜木町」駅より徒歩12分）
【会期】'98年12月20日（日）
第1回：9:00時開場、10:00開演
第2回：12:30開場、13:30開演
第3回：16:00開場、17:00開演

公開されたイメージムービーに注目!!

ドリームキャスト版「バーチャファイター3tb」に同梱されているスペシャルディスク。約32分のM-PEG映像には、プロローグ、鈴木裕本人によるコメント、そして「Project Berkley（仮）」改め、「シェンムー」の秘蔵映像が盛り込まれているのだが、もう多くの人がそれを見たことだろう。

現時点での情報が、あまりに少なかった「シェンムー」。事実、この正式タイトルですら、このスペシャルディスクの中で、初めて公開されているのだから、いかに今までの情報が少なかったかもわかろうというものだ。だが、このスペシャルディスクには、現時点で一番多くの「シェンムー」に関する映像資料が収録されているのも事実である。その中でも注目されるのが、下にほんの一部だけ紹介しているイメージムービーだろう。内容的には、まさに映画の予告編のようなものだが、これに関しては「この2カットは、約1分ぐらいのこのゲームのイメージムービーのシーンです。この他にもいろいろなシーンがあります。ユーザーのみなさんにちょっとだけ雰囲気を楽しんでもらえるようにと思い、急遽挿入することになりました」と鈴木裕は語る。

約1分のそのイメージムービーは、今までの情報やイラストからのイメージとは、ちょっと違った冒険活劇風の内容で、意表を突かれた人も多いので




イメージムービーの中から今回選ばれた連続カットの一部。取り囲んできた悪役（？）を不思議議なパワーで吹き飛ばしてしまうレイ・シェンファ。格闘術に長けているというようなものではなく、未知のパワーを持つ。そんな感じだ。なお、スペシャルディスクには、約1分とはいえ、これ以外のカットもたくさん収録されている。今からいろいろ想像してみるのも悪くはないだろう。

発表会は横浜の他に、全国5大都市で開催決定!!

さて、今回の発表会だが、入場方法は、「Dの食卓2」や「ソニックアドベンチャー」の時とは違い、招待券を希望する人は、あらかじめハガキで応募する方式が採用されている。これなら確実に入れるかどうかが事前にわかる。うれしい配慮と言えよう。招待券希望者は、応募ハガキまたはFAXにて応募。本日より受け付け開始だ。記入事項は、住所、氏名、年齢、電話番号の他、参加希望の回を上記の第1回〜第3回目について、それぞれ第1希望から第3希望までを明記。締め切りは12月7日(月)必着。抽選により、招待券を発送という形になる。なお、応募者多数の回は、抽選。応募状況によっては、必ずしも希望に添えない場合もあるとのこと。また、当選者は発送をもってかえさせてもらう形となる。

ハガキによる応募先は、〒110-8799 東京都上野郵便局留め　シェンムー制作記念発表会係、またFAXによる応募宛先はFAX No:03-3837-1069 シェンムー制作記念発表会係まで。

これ以外の問い合わせ先は、ドリームキャストサポートセンター(TEL:0120-258-254　月〜金<祝日除く>10:00〜17:00)もあるので、活用するといいだろう。最後に、上の抽選にはずれた場合でも、当日配布の入場整理券で参加できる可能性もあるとか(ただし、会場での徹夜行為は厳禁)。詳しくは上記サポートセンターに問い合わせるといい。さあ、今すぐ応募しよう!



会場はココだ!

発表会の会場へは、この扇形のシェイプが特徴のインターコンチネンタルホテル目指して歩くといい。なお、年明けには、全国5大都市でもフィルムコンサート風の「シェンムー発表記念イベント」を開催予定だとか。詳しい開催場所は、次号の『ドリームキャストマガジン』で掲載予定だ。見逃すな!



続きは12月20日(日)の発表会で!!

はないだろうか? だが、この中でも、主人公が誰なのか? また、どのようなストーリーなのかはほとんど明かされてはいない。

しかし、初めて公開されたイメージムービー、数々のキャラクターのラフデッサンと、未公開の石像、随所に散りばめられた詩的なメッセージ(ストーリー?)など、見るべき点は非常に多い。またイメージムービーの序盤からかかり、おそらくメインテーマと推測される音楽も、本作のイメージを創り上げるのに、大きな役割を果たすほど、重要な位置を占めるもののようだ。それについては「文章化もしないし、絵も描かない。音楽だけでイマジネーションを高めて、1つの世界を創っていったんです。そのために、まず最初にこの音楽を創ったんです」という鈴木裕の言葉からもわかる。「この曲とともに、映像の中には、さまざまな"詩"が出てきます。その1つ1つの言葉自体にも、このゲームへのたくさんの"想い"がつまっていますので、曲とともに楽しんでほしいですね」。音楽と詩……。そんなシンプルな出発点へのこだわりにこそ、「シェンムー」の深さはある。だが、スペシャルディスクを見た人達へ1つだけ言っておきたいことがある。それは、今回収録されている約1分のイメージムービーでは、鈴木裕最新作の「シェンムー」をはかり知ることは絶対できないということである。ゲーム中にどれだけのムービー等が入るのかは、まったく未定なのだが、「シェンムー」の真髄は、ドリームキャスト上で動く、現時点最高のリアルタイムCGのゲーム部分にこそ、驚愕するべき部分があるのである。ムービーで映画的な演出をすることは、過去のハードの手法でしかない。ムービーを超えたリアルタイムCGにこそ、自らこのゲームのジャンルを"FREE"と呼ぶゆえんがあるのだ。そしてそのお披露目が12月20日(日)の発表会で、なされるのだという ことを期待して応募してほしい。

(取材・文/たいちょう)





「FREE(フリー)」というまったく新しいジャンルは、言葉の説明だけではイマひとつピンとこないだろうが、ゲームをプレイすればその意味はわかるはずだ。また、下の写真のように、この映像にはさまざまなメッセージが入ってくる。そのへんも注目だ。

より具体的になっていく素材

3回目の紹介となる「モノ」シリーズ。前回はビー玉、サイコロ、石ときたが、今回はカセットテープ、ラジカセ(?)、電話の3つだ。これも「シェンムー」の中に登場する小道具の中のいくつか。これらが実際にこの形でゲーム中に登場するというのも、見ようによってはかなりスゴイ映像能力だ…と思わされるが、だんだん具体的なモノが出てきているのも気になるところ。さて?







オープニング完成！いよいよ

北で出会った少女たちの面影

Special 特報 Report!

完成度80%

北へ。

●ハドソン
●トラベルコミュニケーション
●1999年2月発売予定
●価格未定
●1人プレイ専用

お待たせしました。壮大なる北の叙事詩「北へ。」の新情報をお届けします。ゲームの雰囲気を伝えるいまだかつてないオープニング、そして8人の少女たちとのデート場面などをいち早くあなたのもとへ。ミニゲームや、キャンペーン情報もいっぱいだよ！



ついにオープニングムービーが完成した。北海道の名所や街角など、さまざまな風景をバックに、生き生きとした少女たちの姿が描かれているのだ。おなじみのイラストをベースに、3DCGや実写映像を組み合わせ、幻想的な雰囲気が演出されているムービーだ。

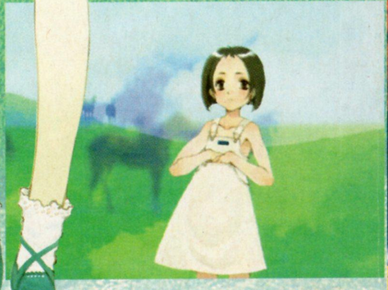
イラストに関しては一部動画となるが、NOCCHI氏自身が作画しているため、オリジナルのクオリティをそこなうことない仕上がりになっている。

1度聞いたら忘れられない主題歌付き！？









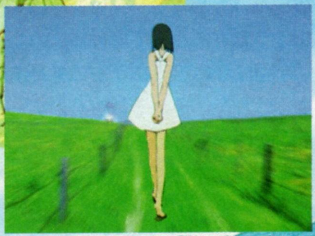
北の風景が見えてきた!!

鮮明なイラストがそのまま画面に!

今回紹介するオープニングの写真を見てもらえば、セル画による従来のアニメムービーとはちょっと違うのがわかるだろう。イラストの美しさを生かした、独特の映像になっているのだ。セル画によるアニメムービーだと、大量の動画を複数のスタッフが描くことになるので、どうしても簡略化された絵になってしまう。その点今回のムービーは、キャラクターが終始動くわけではないが、オリジナルイラストが持つ独特のイメージを残している。DCの画面解像度が高いことも手伝って、非常に美しい画面になるようだ。



手描きイラストがそのままのクオリティでモニター上に表れる。若干の動きもあるらしい。



キャラクターと実写の合成。エフェクトなどがかけられ、芸術的な映像に仕上がっている。

オープニングを含むボーカル曲が11曲!

以前にも紹介したが、「北へ。」のオープニング曲にはボーカルが付く。作詩は原作・総合プロデューサーの広井王子氏。作曲は『魔法のステージ　ファンシーララ』のオープニング曲など、多数のアニメやCM曲を手がけている池毅氏だ。そして気になるボーカルは、Four Seasonsという聞き慣れないユニットが担当する。このFour Seasonsというユニット、じつは大谷育江さん（愛田めぐみ役）、豊口めぐみさん（里中梢役）、千葉妙子さん（春野琴梨役）、広橋佳以さん（川原鮎役）による、「北へ。」のために結成されたグループなのだ。

4人が歌うオープニングテーマは、「一度聴いたら忘れられない」というふれ込みなんだけど、一体どんな内容なんだろう!?　北をテーマにした広井氏の歌詞は、かなり印象深いものらしいけど……。

その他にもゲーム中には、10曲ものボーカル曲が入る。最近のゲームでは、ボーカル曲が挿入されることもめずらしくはないが、全部で11曲も用意されるというのはなかなかないだろう。「北へ。」の声優を決めるときに“歌って踊れること”という条件があったようなので、きっとゲーム中では、キビシイ条件で選ばれたその彼女たちの才能が、いかんなく発揮されることになるんだろうね。オンエア中のラジオ番組では、それらの曲の一部が聴けるよ！



イメージキャラクター川原鮎・春野琴梨

イベント情報！

あなたの恋を「北へ。」がバックアップ

X'mas Love Vision

あと１ヵ月でクリスマス！　彼氏・彼女への告白を、駆け込み的に計画している人もいるんじゃないかな？　そんな悩める男女に朗報！「北へ。」を制作しているハドソンとセガが、あなたの恋をバックアップしちゃいます。それも大胆に、東京・原宿アストロビジョンという大スクリーンを使うという形で！

みなさんから募集した恋のメッセージを、12月11日から12月25日までの15日間、合計300本も、巨大なアストロビジョンに映し出します！　さらにさらに、メッセージを映し出す原宿の街には、巨大な愛の女神像（ルシア像）が登場し、クリスマスを盛り上げます。

募集期間は11月21日～12月24日まで。応募方法は、以下の３通りから選択してね。



原宿のアストロビジョンに表示したイメージ画像。こんなふうに告白できちゃう！



メッセージ例。もちろん、男の子でも女の子でも告白OK！　勇気を持ってトライ！

メッセージの応募方法！

①聖女ルシア像横のBOXに投函
原宿八角館ビル（渋谷区神宮前6-4-1）にある、ルシア像横のBOXにメッセージを投函。

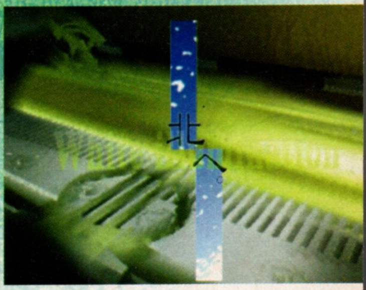
②ホームページから応募
文明の力（？）インターネットを利用して応募する方法。インターネットへ接続し、ブラウザでつぎのURLへアクセスしよう。
http://www.aaapc.co.jp/lovemessage

③郵便・FAXの利用
インターネットには接続できない、原宿へ行くのもちょっと難しいという人には、ベーシックに郵便、FAXという方法も用意されている。つぎのあて先へ、募集期間内に届くようにハガキ（FAX）を送ってね。〒107-0062　東京都港区青山1-10-14　サイトウビル３Ｆ　北へ。X'mas Love Vision事務局。FAX番号：03-3401-7968。









新情報も到着！女の子とのデート場面もキャッチ！

「北へ。」は、基本的には会話を楽しむタイプのコミュニケーションゲーム。会話中のどの時点で割り込むかで話の展開が変わる、C.B.S.（コミュニケーション・ブレイク・システム）という新システムが大きな特徴だ。キャラクターイラストと実写の風景を合成するタイプの画面で表示されるため、なるべく違和感がないような合成をするべく、現在鋭意制作中!?

今回お伝えする新情報は、3DCGによる合成映像とミニゲーム。また、新しく届いたゲーム画面もあわせて紹介していこう。



ゲーム画面の基本はこれ。会話をすることによって、女の子とより親密になっていく。



背景に使われる実写映像は、北海道の大自然を映し出す。

3DCGとの合成で車もリアルに再現！

このゲームでは、さまざまなCG技術を駆使しての画面作成がされている。以前紹介したが、夏の映像に雪を合成して冬の風景に変える、という手法もそのひとつだ。

さらにゲーム中には、実際には存在しないアイテムが表現されることになる。キャラクターはイラストでも、車などは3DCGで描くことになるわけだ。リアルにモデリングされた3DCGには、実在感があるため、実写と合成してもほとんど違和感は感じられない。2Dの人物、3Dのメカ、実写の風景写真などが合成され、最終的なゲーム画面が形成されていくのだ。解像度が高く、細部まで鮮明に表現できるDCならではの画面となる。



薫の愛車フィアット・バルケッタ



精密にモデリングされた車。3Dツールでレンダリングすると、かなりホンモノっぽくなる。



街の風景と合成すると、存在しないはずの車が見事に出現！

ミニゲームもいっぱいあるらしい!?

もちろん会話によるコミュニケーションがメインのこのゲームだけど、お手軽に遊べるミニゲームなんてものも用意されている。でもそれは、単にプレイヤーが楽しむだけのものではないらしい。ゲームの成績いかんで、お目当ての彼女の気持ちが変わることだってある。そう、ゲームは、現代っ子たちのコミュニケーション手段のひとつでもあるってわけ。

今回は3本のミニゲームを紹介するけれど、それぞれ気合が入った内容になっているようだ。



ゲームといえば梢？ 実際は梢以外の女の子とも遊べる。



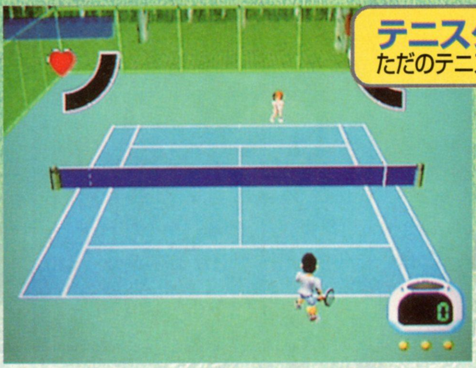
UFOキャッチャー
彼女の心もキャッチ？

アミューズメントセンターにある、定番のクレーンゲーム。ドリームキャストだから、"UFOキャッチャー"という名前もOK！ 中に入っているプライズは、知る人ぞ知る「てくてくエンジェル」。ハドソンの歩数計型ゲーム機のキャラだよ。



ガーディアン・ウィング
人気のマジなシューティング!?

こちらもゲーム中で、アミューズメントセンター内に登場するミニゲーム。ミニと言っても、見た目はけっこうマジなシューティングらしい。やはりこのへんのゲームは、梢なんかが得意そう？ 高得点を狙って、いいとこ見せないとね。



テニスゲーム
ただのテニスじゃないらしい？

これはアミューズメントセンターのゲームではなくて、琴梨と屈斜路プリンスへ行ったときに遊べるテニスゲーム。上部にハートマークのゲージが出ていたりするんだけど、なにか秘密が隠されていたりして？



再会した遠縁の女の子と道東へ

はるの ことり
春野 琴梨

学年：高校1年（16歳）
身長：152cm 体重：42kg
誕生日：9月3日 血液型：O型
星座：乙女座 趣味：料理

主人公は、夏休みを利用して北海道へ行く高校２年生の男の子。というわけで、遠縁にあたる琴梨とは、いち早く会うことができる。鮎やめぐみとは、彼女の人脈によって出会うことになる。

１泊２日での道東方面の観光旅行……。夕張の北海道物産センター、帯広のアンデルセン、摩周湖などなど、北海道の観光名所は、琴梨によって案内してもらえる。観光客として、夏の北海道が満喫できるわけだ。この旅行には、琴梨のお母さんも同行するよ。



“霧の摩周湖” と言われる摩周湖の霧が晴れていると、婚期が遅れるらしい？



帯広は、お菓子の街として有名。琴梨の好きな読谷モンブランとはどんなものなのか？



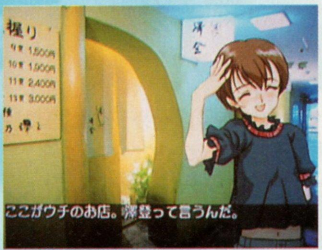
琴梨の親友鮎は小樽を案内する

かわはら あゆ
川原 鮎

学年：高校1年（16歳）
身長：155cm 体重：48kg
誕生日：1月27日
血液型：AB型 星座：水瓶座
趣味：カラオケ

鮎は、琴梨の同級生で親友という間柄。そのため彼女とは、ゲーム開始後早い時期に出会うチャンスがあるようだ。

鮎の実家は、ススキノで寿司屋を営んでいる。そんな彼女は、小樽の街や遊園地を、友達感覚で案内してくれるのだ。序盤はまだ、デートという雰囲気ではないが、遊園地の「テイネオリンピア」へは、２人で遊びに行くことになる。彼女はカラオケが趣味で、芸能界にもあこがれているらしい。歌関連のイベントも楽しみなところ。



鮎の実家は “澤登” というお寿司屋さん。実家に鮎を送っていくこともあるようだ。



鮎と２人で手稲に向かう電車の中。「テイネオリンピア」という遊園地があるらしい。



小樽は寿司屋が多いことでも有名。寿司屋通りには、鮎の父親も研究に来る？



素朴な少女と美瑛・富良野を満喫

あいだ めぐみ
愛田めぐみ

学年：中学3年（15歳）
身長：143cm 体重：35kg
誕生日：5月19日 血液型：O型
星座：牡羊座 趣味：絵はがき集め

めぐみは琴梨の従姉妹。つまり主人公にとっても、遠縁にあたるわけだ。彼女ともまた、出会う時期は早いようだ。父親の牧場経営への転職を機に、東京から北海道へ移り住んだという境遇にある。

愛田牧場は、旭川よりちょっと南に位置する美瑛にある。美瑛からは富良野へのアクセスもよいため、有名なラベンダー畑を案内してもらえる。牧場の手伝いをしたり、花畑をまわったりと、めぐみとの行動では、北海道の自然を十分に満喫することができる。



愛田めぐみ ラフ画
NOCCHI氏の言うように、かなり子供に見える。素朴な雰囲気がわかる？



川原鮎 ラフ画
この段階だと顔の雰囲気がよくわからない。生活感にこだわりがある。



春野琴梨ラフ画
頭身のせいか、妙に子供っぽく見えるラフ画。大胆な水着姿にファンは萌える？



愛田牧場でお手伝い。めぐみは小さいとはいえ、牧場の仕事に関しては主人公より先輩。



ファーム富田。夏場はラベンダーが満開でいい季節だ。富良野へは、美瑛からバスで行く。



北竜町のひまわりの里。一面ひまわりだらけの景色が壮観。めぐみも大喜びだ。



ガラスの街小樽で出会った少女

たーにゃ りぴんすきー
ターニャ・リピンスキー

職業：ガラス職人（16歳）身長：158cm
体重：45kg 誕生日：11月27日
血液型：A型 星座：射手座
趣味：散歩

ロシア人のターニャは、父の思い出の色“ツヴェト・ザカータ”（夕焼けの赤）をガラスに再現しようとがんばっている女の子だ。おとなしい女の子ということで、彼女と打ち解けあうまでには、けっこう苦難がありそう。

仲良くなれれば、小樽のお気に入りのお店などを案内してくれる。主人公に心を許すようになると、父の思い出の色についても語ってくれるのだろうか？



ガラス工房・運河工芸館前での出会い。



夕日の見える公園で、「ツヴェト・ザカータ」について話をする。心を開いてくれたようだ。



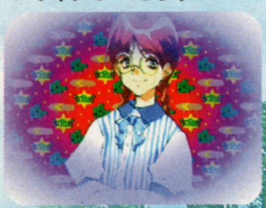
ターニャ・リピンスキー ラフ画
吹きガラスの作業イメージ。ゲーム画面のイメージとは、またちょっと違った雰囲気がある。



小樽駅にて。打ち解けて、微笑みを見せるターニャ。



桜町 由子ラフ画
さっぱりとしたお姉さんという感じ。こうして見ると、173cmという身長もなんとなくわかる。



札幌を案内してくれたのはお嬢様？

さとなか　こずえ
里中　梢

学年：高校2年（17歳）身長：154cm 体重：50kg
誕生日：7月29日 血液型：AB型 星座：獅子座
趣味：コスプレ・ゲーム・パソコン

札幌で出会う女の子。琴梨と同じ高校のテニス部の先輩（でも幽霊部員）ということで、なんらかの接点はあるらしいが、出会いの詳細はまだ不明。

彼女はなんと、運転手付きの車で札幌の定番スポットを案内してくれる。しかしいわゆる「オタク」系少女なので、行く場所も友達もなんか変？ 特撮ヒーローに関連する、マニアックなスポットへも案内してくれるのだ。



羊ヶ丘展望台にて。札幌の定番中の定番スポット。クラーク博士像がある場所として有名。



特撮ヒーローの役者が、かつてバイトをしていたとされる喫茶店。そりゃマニアだ……。



里中梢 ラフ画
梢はコスプレイヤーという設定なので、なんでもアリ？ ゲーム中のコスプレ姿も楽しみだ。



自衛官の彼女とバイクで支笏湖へ

さくらまち　ゆうこ
桜町　由子

職業：自衛官（20歳）
身長：173cm
体重：55kg
誕生日：7月5日
血液型：B型 星座：蟹座
趣味：カメラ

由子は、自衛隊で広報として働く活発なお姉さん。彼女との出会いは、まったくの偶然によるものなのだ。初対面でも明るく接してくれるので、進展は早いかも？

アウトドア派の由子の足は、もっぱらバイク。バイクに乗って、支笏湖や苔の洞門方面へと、自然探索の旅へ出かける。さらに、自衛隊のことをもっとよく理解してもらいたいと、航空自衛隊千歳基地へと案内してくれる。基地では、彼女のかっこいい制服姿も見られるのだ。



支笏湖近くにある苔の洞門。洞門内は、非常に神秘的。



観光名所・支笏湖。ジェットスキーも楽しめる。



札幌駅前で待ち合わせ。北海道では、今でも電車を“汽車”と呼んでいるらしい。



札幌から北の守りの要・千歳基地へ。自衛隊について正しい知識を教えてくれる。勉強になっちゃうね。



室蘭で過ごす大人の時間？

しいな　かおる
椎名　薫

職業：研修医（24歳）
身長：164cm 体重：49kg
誕生日：10月25日
血液型：O型 星座：蠍座
趣味：ドライブ・読書

薫は北海大学の大学院生で、研修医として勉強している。年齢的にも年上の彼女との接点は、少ないように見える。彼女とお付き合いを始めるのは、かなり難しそうだけど？

うまいこと接点を見つけて仲良くなれれば、彼女の車でドライブが楽しめる。薫の趣味は読書だが、大の車好きでもある。愛車の赤いフィアット・バルケッタを、乗り回しているのだ。地球岬では、いつも以上に大人の雰囲気の彼女が見られそうだ。



北海大学前。読書が趣味の彼女は、大学付近で本を読んでいることも多いらしい。



地球岬は室蘭にあり、シンボリックな灯台が建っている。晴れた日は延々と海が見渡せ、水平線が丸く見えるほどの絶景が広がる。



椎名薫 ラフ画

薫の大人だけどちょっと寂しげな雰囲気が出ている。メッセージ性のある作品として仕上がっている。



2人でラーメンの食材を研究？

さきょう　はやか
左京 葉野香

学年：高校2年（17歳）
身長：165cm 体重：50kg
誕生日：4月2日
血液型：B型
星座：牡羊座
趣味：なし（編み物）

眼帯がチャームポイント（？）の葉野香。彼女の眼帯は目を痛めているわけではなく、あるポリシーのもと片目で過ごすためである。彼女は、じつは非常に兄思い。ラーメン横町にある兄のラーメン屋を、盛り立てようとしているのだ。

葉野香と知り合えれば、彼女の食材研究に付き合うことになりそうだ。さらに仲良くなれば、日頃心を許さない彼女の内面にも、触れられるようになる。



お兄さんのお店でラーメンをごちそうになる。



ススキノ駅前にて。食材の話で意気投合、研究のために待ち合わせの約束をする。



葉野香がよく行く喫茶店・ビートルバム。葉野香の意外な一面が見られるかも？



札幌プリンスホテル。ここでも食材研究に余念がない2人なのだ。



左京葉野香 ラフ画

制服姿とはまたちょっと違った雰囲気。彼女は、着飾ればかなりイケてる女の子なんだよね。

北海道限定品情報！

ロイズから「北へ。」パッケージのピュアチョコが発売！

北海道の老舗お菓子メーカー・ロイズから、ピュアチョコレート『スイート&ミルク』と『ミルク&ホワイト』の2種類が発売される。定評あるロイズのチョコのパッケージが、「北へ。」のロゴデザインになっているのだ。発売は、道内の直営店と道内主要空港ショップのみ。また、通信販売も行っている。問い合わせは、☎011-782-1111（ロイズ通販センター）へ。


このパッケージが目印。2種類のチョコが40枚入って600円（税別）。

Dreamcast 前人気バツグン！ソニックチーム第1弾ソフト

遺跡の奥にあ

物語は中盤へと進む！





今回紹介するシーンは、物語の中盤ミスティックルーインでの出来事。アクションフィールドでカオスエメラルドを発見したソニックのもとに、ナックルズが登場するぞ。



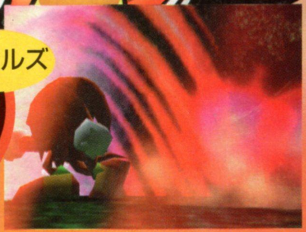


とあるポイントで入手した風のカギを使うソニック。すると大きな音を立てて次のステージへの扉が開く！

Special 特報 Report!

KNUKLES THE ECHIDNA ナックルズ

マスターエメラルドの守護者のナックルズ。またしてもソニックたちの敵として戦いを繰り返すのだろうか!?



SONIC ADVENTURE™

●セガ●12月23日発売予定●5,800円
●アクションゲーム●VM対応

ソニックアドベンチャー

発売までカウントダウン！あと4週 LAST 4 WEEKS!

物語は遺跡へと舞台を移す。今回登場したのはナックルズとビッグ。はたしてどんな出会いがあるのか!?　後半のサウンドインタビューも必見！



SONIC ADVENTURE CHECK!

まさかのソニックVSナックルズ

ミスティックルーインの滝のふもとを歩いていたソニックとテイルスの前に立ちふさがる赤い影。ドレッドヘアのハリモグラ、ナックルズだ。久しぶりの再会を果たした３人だが、有無を言わさずナックルズはソニックたちに襲いかかる。ナックルズに一体何があって、なぜソニックを襲ったのかは、彼のシナリオで明らかになっていくだろう。

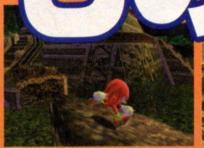


「ナックルズ！何をする！」



「問答無用！」

るものは!?




CHECK POINT! ソニックピラミッドに立つ!!

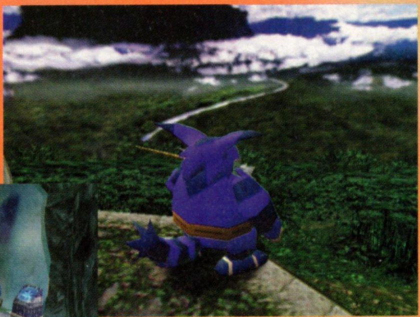
アクションフィールドへの入り口!?

ミスティックルーインのジャングルの中に静かにたたずむピラミッド。アクションフィールドへの入口が音を立てて開いていく。次の舞台となるはこの遺跡の中なのだろうか!? 謎は深まる！


グァテマラ・ティカル遺跡

ミスティックルーイン in ビッグ

消えてしまった相棒のカエルを追って旅に出るビッグ。どうやら彼の冒険の始まりはこのミスティックルーインかららしい。エッグマンの陰謀などつゆ知らず、マイペースの彼。他のキャラクターたちとどのように関わっていくのか、興味深いところだ。釣りのシーンも早く見たいよね。


ガケの上から広大なジャングルを望む。カエル君は一体どこに……!?


アイスキャップの氷のカギで扉を開けるビッグ。



BIG THE CAT ビッグ

目的に向かって突き進む他のキャラたちとは少し趣が違い、常にマイペースの彼。カエルを探す目的があるとはいうものの、気の向くままに旅を楽しむ。こういうのんびりとしたプレイもたまにはいいね。

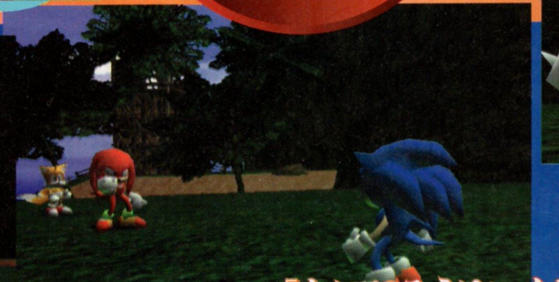
SONIC ADVENTURE CHECK! ビッグの家がここにある？

鬱蒼としたジャングルの中にたたずむビッグのお家。あわただしい都会とは無縁の世界で、相棒のカエルとともに暮らしていたビッグだが、このカエルがある日突然消えてしまった。彼を探しにビッグは旅に出ることを決意。この事件にもエッグマンが絡んでいるらしいが!?





「そのエメラルドを
こっちに渡してもらおう！」



「なに!?そうはいくか！」

SONIC ADVENTURE THE SOUND

ミニヴォーカルアルバム12月2日に先行発売決定！

ソニックアドベンチャー サウンドチーム

スペシャルインタビュー

本編の発売に先駆けてリリースされる、「ソニックアドベンチャー」のヴォーカルミニアルバムの聴き所をＣＳサウンドチームに聞く！

「ソニックのために初めて作ったテーマ曲」

新しいソニックを思い描いてほしい

今回のテーマソングは従来のソニックシリーズとは路線が異なり、全てヴォーカル入りロック。聴き所を瀬上氏以下、サウンドスタッフに語ってもらったぞ。

瀬上■ソニックのテーマのイントロは、関東と仙台地区で放送されている「Daibaッテキ！」というテレビ番組のオープニングで使用されていたり、発表会では中さんの登場シーンの後で流れたりしていたので、聴き覚えのある方も多いでしょうね。ちなみに今回は各キャラクターのCMを制作しまして、その中でそれぞれのテーマソングを使用しました。こんなに多くのCMを作るのは初めての経験なのですが、曲に対する反響も多いのでビックリしています。ソニックチームのホームページでダウンロードできるので、ぜひみなさんに見てもらいたいですね。

――今回の曲はゲーム中では、どのような場所で使われるんでしょうか？

瀬上■キャラ同士が出会ったときのイベントや、ゲームスタート前のデモシーンなどでは短いバージョンが流れたりしますが、フルコーラスだとキャラクターのエンディングになっちゃいますね。

――特にソニックのテーマは、メロディーが耳に残りますね。

瀬上■いかにもヒーローの歌という感じにしたくて、そこはこだわった部分ですね。最初はもっともっと明るい曲だったんですけど、ポップ過ぎてもいけないだろうという意見もあって、今の形になりました。イントロとサビは最初の雰囲気を残していますが、歌い出しなどはガラっと様変わりしています。

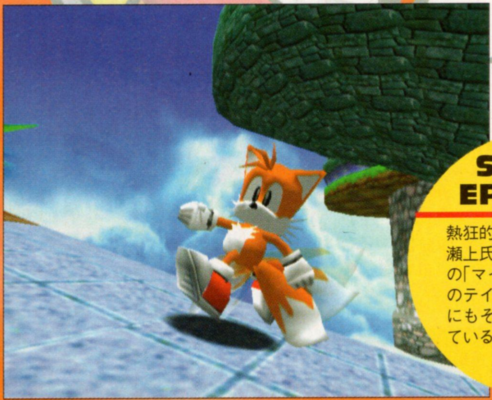
――６曲の中で特に苦労したのは？

瀬上■メインテーマは苦労しましたね。実は９回作り直しているんですよ。曲を作り始めた当初から比較すると、ヴィジュアル面も大きく変化しましたし、それに刺激された面もありますね。一番最初に作った曲は、グリーンヒルをイメージしたようなものでしたし。段々とでき上がってくるソニックの新しいヴィジュアルや、カオスの雰囲気が掴めてくるにつれ、雰囲気や自分の中の狙いみたいなものが変っていった感じでしたね。で、どんどん作り直してなんだかんだ言ってこれで９曲目なんです。最終形のこの曲は、思い立ったら早かったですね。バッキングトラック(伴奏)だけは(笑)。でも、いざメロディを作る段階になったらこれまた大変で、セガのスタジオで床井と言い合いをし、メロディをかぶせながら作っていったんです。それでも８月22日の発表会までにはある程度の



SEGA SOUND TEAM
瀬上 純 本作でなじみのサウンドディレクター。現在はサウンドの最終調整中だ。





SPECIAL EPISODE①

熱狂的なソニックファンの瀬上氏はテイルスを正式名の「マイルス」と呼ぶ。今回のテイルスの曲のタイトルにもそれが如実に反映されているのにも注目だ。

SONIC ADVENTURE
Songs With Attitude～Vocal mini Album～

「ソニックアドベンチャー」のヴォーカルソング６曲を収録した本アルバムは、「TNT」のヴォーカルTony Harnellや「HARDLINE」のヴォーカルJohnny Gioeliなど世界でも有名なロックバンドのメンバーが参加し、東京とニューヨーク、そしてロスのスタジオで収録された。ゲームミュージックを超越したサウンドは必聴！

●'98年12月2日発売●2,100円（税込み）●MJCA-00039
●マーベラスエンターテイメント／ポニーキャニオン

「エミーのキャラって、私にかぶってるんです(笑)」

人には聴いてほしかったのですが、ヴォーカルが録音できてなくて。とりあえず曲と歌詞はあるから、友人のアニメタルの坂本さんにお願いして、急遽発表会ヴァージョンを作って、ホームページで紹介しました。で、実際の発表会ではバウワウの堀江くんに電話して頼んで歌ってもらったりしたんです。で、発表会が終わって、それからアメリカに再度行って、ヴォーカルを録り直しまして、ようやく完成した感じでした。

──レコーディング時の苦労や、そのときの様子などは？

瀬上■僕が作った3曲は東京とロスで僕自身がレコーディングを済ませたんですが、熊谷と床井が作ったエミーとナックルズ、そして僕と熊谷の共作のビッグの3曲に関しては、「ナイツ」や「バーニングレンジャー」の音楽制作でお世話になった、ニューヨークの「BEAT ON BEAT」というプロダクションにレコーディングをお願いしたんです。日本でプリプロダクションを制作して、それを元に現地のミュージシャンに仕上げてもらったんですが、当然日本で作ったモノとは格段に違うデキになって帰ってきて、チームにも大好評でしたし、熊谷、床井の2人への刺激も大きかったですね。

──今回、歌詞が全て英語ですが、作詞はどのように？

瀬上■僕自身は普段から英詞の歌をよく聴くので、最初から英語で書き上げました。

熊谷■私はもちろん日本語で書いて、それを訳していただいて。「ここはこういうキモチなんです！」「でもこれだとこういう意味だけどいいの?」って、翻訳担当の方と話し合いながら作業しました。

床井■日本語で韻を踏んだ詞を英訳する際に、言い回し的な問題で、意訳をしてしまうと、逆にそこから日本語訳を起こした際にカッコ悪くなる部分があったので、自分の中で曲げたくない部分と妥協する部分とで苦労しましたね。

熊谷■初めて詞を書いたんですが、作曲より楽しかった！

──リリースに向けて最後に一言お願いします。

瀬上■今回は、キャラクターの多岐に渡る表情に合わせてクオリティの高い曲を作れたなっていう自信がすごくありますね。12月23日のゲームの発売日までは、まずこれで新しいソニックを思い描きながら聴いてほしいですね。

熊谷■ゲームのキャラクターのテーマソング集というよりも、普通の一般CDと同じように、誰にでも違和感なく聴ける内容に仕上がっていると思っています。たくさんの人に聴いてほしいです。

床井■ゲームミュージックで、ここまで生にこだわったものは少ないでしょうね。このアルバムはただ単純にゲームミュージックとしてではなく、一般音楽としても通用するように作りましたので、ぜひ生演奏の表現力の豊かさを感じてもらえたらと思います。



SPECIAL EPISODE②

ロスの同じスタジオで録音していたバンド「バイオハザード」のメンバーが、なんとソニックの大ファン。「次やるときはオレたちに」という会話が交わされたとか。



FUMIE KUMATANI

SEGA SOUND TEAM
熊谷 文恵
代表作は「ナイツ」「バーニングレンジャー」。エミーの曲をメインに担当。



KENICHI TOKOI

SEGA SOUND TEAM
床井 健一
「デイトナCE」「ソニックジャム」「野球つく」などを手がける。曲はナックルズ担当。

収録曲についてのエピソード

今年の4月頃から手がけられることとなった各キャラクターのテーマミュージック。それぞれ完成した曲についてのエピソードを簡潔に話してもらったぞ。

ガンマの曲がない理由とは？



E-102γの曲は性格的な意味も含めて、歌がないんです。ヴォーカルアルバムということで、今回は入っていません。（瀬上）

1 It Doesn't Matter THEME OF"SONIC"



今までのシリーズって、ソニックのキャラ自身についての歌はなかったので、彼の生き様(笑)みたいなのを歌詞にしました。ポジティブで勢いがあるというのがキーワードです。（瀬上）

2 My Sweet Passion THEME OF"AMY"



エミーの持つ元気でパワフルな、ちょっと小生意気なコギャル風の性格をそのまま歌にしました。最近よく言われるんですけど、「エミーと熊谷ってシンクロしてるね？」って(笑)。（熊谷）

3 Lazy Days～Livin' in Paradise～ THEME OF"BIG"



ソニックチームにしては珍しく脳天気なヤツなんで、曲調的にダウンはできないなと思って軽快な感じにしてます。作詞は難しかったので、曲だけ作って熊谷に振りました(笑)。（瀬上）

4 Believe In Myself THEME OF"MILES"



前向きに頑張らなくちゃというメッセージソングです。性格付けがはっきりしてたんで、作るのは悩みませんでしたね。男の子のキャラなのに女性ヴォーカルというのも特徴です。（瀬上）

5 Unknown from M.E THEME OF"KNUKLES"



彼は頑固で真面目なんですよね。そのへんの繊細さを出したくて歌でカバーして、ちょっと見えるワルな部分をラップとして入れてます。ギャップが意外に気持ちいいですよ。（床井）

6 Open Your Heart MAIN THEME OF "SONIC Adventure"

SONIC ADVENTURE™

ソニック、カオス、エッグマンらの内面的な対比を描いた曲で、最終的には一番最後に仕上がった作品です。とにかく苦労した曲ですね。9バージョン目でやっと完成したんですよ。（瀬上）

来年1月には オリジナルサントラ第2弾 発売決定!!

今回のヴォーカルアルバムに続き、来年1月には、インスト曲をメインとした2枚組のアルバムが発売予定だ。今回のミニアルバムと両方揃えて、ソニックアドベンチャーの世界を堪能しよう！

ソニックチームベストアルバム SONIC TEAM"Power Play" 好評発売中！

ソニックチームのヴォーカルトラックを収録したベストアルバムも好評発売中。歴史とそして未来を聴こう！





使用可能車種＆コースを一挙に公開!!

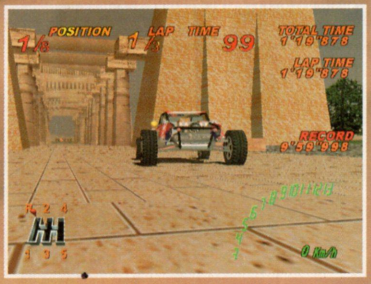
今まで表現しきれなかった起伏や泥沼などの荒れた地形。そんな場所を猛スピードで突っ走る感覚を味わうことのできる、超リアルオフロードレースゲーム、それがこの「バギーヒート」だ。今回は、8台あるマシンの中から3台と、起伏や変化に富んだコースを紹介しよう。

Special 特報 Report!

BUGGY HEAT™
バギーヒート

●CRI●'99年3月発売予定●5, 800円
●オフロードレーシング●2人同時プレイあり

起伏やぬかるみも何のその。道なき道を突っ走る！　といった感じの広い空間を見事に表現。オフロードならではの興奮を味わえるレースゲームが本作だ。もちろん、それらのリアルな地形などが、ココまで表現できるのもドリームキャストの性能をもってしてこそ。臨場感たっぷりに描かれる砂塵の舞い、泥が跳ねる様子など、エフェクトの数々も必見だ。そして、映像表現だけでなく、「ドライバー育成機能」など、さまざまな機能が満載されているのも本作の魅力となっている。今回はそれら多くの要素の中から、マシンの情報と、エジプトコースを中心に、3つのコースを紹介しよう。



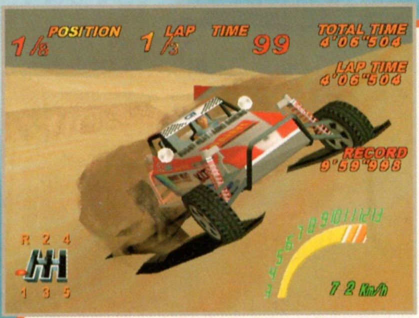




MACHINE

まずはゲーム中、プレイヤーが使うことのできる、3台のマシンを紹介しよう。いずれのマシンもそれぞれ大きな特徴を持っている。マシンの特性を生かし、地形や用途に合わせたマシン選びを心がけたいところだ。

使用可能車種



圧倒的に小さく軽いシャーシと後部にむき出しのエンジンが特徴だ。

前回の記事で登場していたのは、このマシンである。「バギー」といって、思いつくシャーシはやはりコレだろう。ほぼハンドメイドで作られたこのタイプは、「キットカー」と呼ばれている。極限まで軽量化されたシャーシ、荒地など過酷なコースにも耐えうるサスペンションなど、まさにオフロードレースを走るために生まれたマシンだ。



TRICKY DIAMOND

トリッキーダイヤモンド Kitcar／RR／ディビット＝寺田／修理工



一見、何の変哲もない4駆マシンに見えるが、タイヤが極端に外へせり出ている。これは、激しく変化する路面状況でも、車体の安定を図るためである。もちろん、それだけにとどまらずオフロードを走行するためにチューンナップもばっちり施されている。車種的には若干古めなのだが、それでも十分安定した走りを見せてくれるだろう。



大きなタイヤが、安定性を表している、オールマイティな車体。

AVALANCHE

Compatible／FR／キャロライン＝メイヤーズ／女子高生 アバランチ



大きなボディにペイントされた漢字。リアの「再見」がインパクト大。

ラリーなどでも見かけるこの車体は「ピックアップトラック」と呼ばれている。とにかく頑丈で安定性が高く、初心者でも十分迫力あるドライビングを楽しめるので、一般の車両としても人気が高い。また、チューンもしやすい点はプロにも受けが良く、実際のラリーなどで活躍する理由と言える。ゲーム中で、ビギナーにも扱いやすい車両だ。



小龍包

ショウロンポウ Pick up Truck／FR／シャンツァイ＝ハン／料理人

COURSE

そして、それらのマシンでかっ飛ばせるのが、壮大なスペースに展開されたこれらのコースである。今回は上級コースにあたる「エジプト」を中心に、さまざまな趣向が凝らされた3つのコースの様子、特徴について、それぞれ大まかに紹介していこう。

エジプトコース COURSE EGYPT

エジプトと言って思い浮かべるのは、果てしなく続く広大な砂漠、そしてピラミッドなどに代表される遺跡群ではなかろうか？　これらは、コース中に登場し、景観としてレースを盛り上げてくれるぞ。

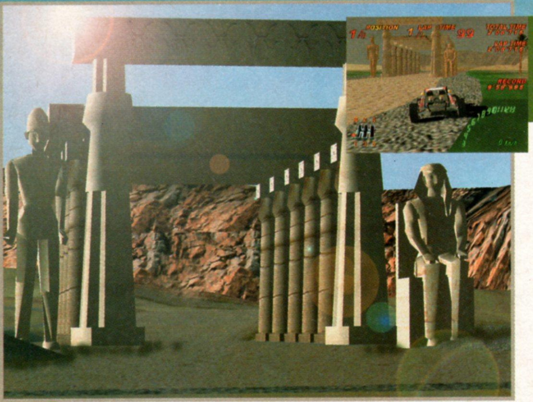
さてこのコースは大きく3つのエリアに分けることができる。見渡す限りの砂丘を走り抜ける「砂漠」、「舗装道路」、そして石畳の道路と壁面が出迎える「遺跡」。これらを順に見ていくことにしよう。



走行中でも景色はこんなに美しく表現される。とにかく凄い！



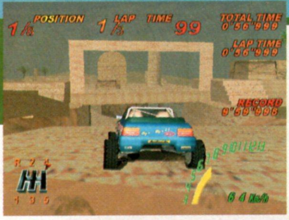
こちらはイメージCG画像。後方にはピラミッドやスフィンクス、遠くには美しい町並みを望むこともできる。



遺跡群 OFF ROAD

エジプトと言えば、誰もが思い出す遺跡の数々。それらの場所を猛スピードで駆け抜ける快感!!

ピラミッドやスフィンクスの間をバギーで疾走!?　と思う人も多いだろうが、実際にはその側を駆け抜ける、という感じになるようだ。とはいえ、このような道がコースに組み込まれているのはゲームでは珍しいことだ。ここは、オフロードほどコースは荒れてはいないが、ぼこぼこした古い石畳の上なので、路面状態は必ずしも良好ではない。高低差の激しい場所や道幅の狭い場所が続くため、ラインが取りづらく走りにくそうだ。



不思議な建造物が立ち並ぶ遺跡エリア。



ここにも、急傾斜や急カーブが多く待ちかまえる。

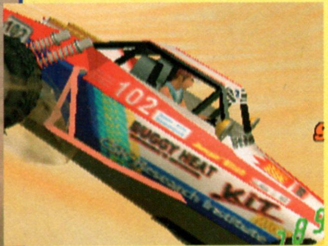


出迎える遺跡の中をマシンが疾走する!!

ドライバー育成モードとは？……



中には現役女子高生ドライバーもいるらしい。



ちらりちらりと見えるドライバー。彼らのアクションにも注目しよう。

以前にも紹介したが、本作にはプレイヤーの操作を、マシンに乗っているCPUドライバーが自動的に学習し、成長する機能が搭載されている。さらに、それらの育成したデータを持ち寄って、友達のデータとオート対戦で楽しむことも可能なのだ。CPUドライバーはプレイヤーのコーナリング時のクセなども忠実に学習していくので、熱いオート対戦が楽しめそうだ。



「この先傾斜注意」の表示が!!　オンロードではスピードが乗りやすいので、もはや「ジャンプ注意」の警告といっても過言ではない!?

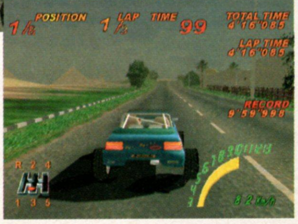
舗装道路 ON ROAD

バギーはオフロードだけじゃない！　疾走感をばっちり味わえるのがこのオンロードエリアだ!!

砂漠や荒地ばかりを走るのがバギーの醍醐味ではない。とにかく壮大なこのコースでは、途中都市部に近い場所に出ることがある。そうなれば、アスファルトで整地された道路を走ることになるのだ。しかし、ここにも起伏が激しい所もあり、オンロードゆえにスムーズに加速できるため、チューンされたマシンでは大きく跳ねてしまったりもする。また、基本的にはオフロード仕様のため、コーナリングでのタイヤグリップも気になるところ。ともあれ、特にココではマシンをいかに制御するかがポイントだろう。



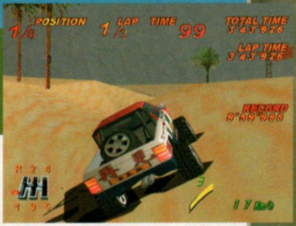
コーナでは車体が外に流されてしまいそうな感じだが……。



すぐ後方には作り込まれた美しい町並みが見える。

砂漠 OFF ROAD

やはりこのコースのメインはここだろう。もちろんレース的にも勝敗の鍵になる重要なエリアだぞ。



もはや、道と、砂丘の区別がつかない。ルートを自分で探し出そう。

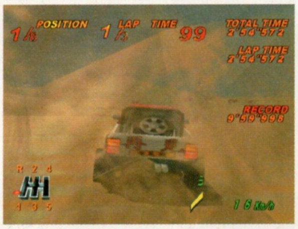


有名な「パリ＝ダカールラリー」などでも、コースに組み込まれているため、いかに砂漠でのレースが過酷なモノかはイメージしやすいことだろう。とにかく右も左も砂漠なので、方向感覚を失いやすいのが、レースを厳しくする原因なのだが、本作ではそういったところも再現されているのだ。ある程度コースは定められているものの、その範囲は大きく、自由に走行できてしまうので、ライン取りもあなた次第。最速のルートを探し出すのが楽しいぞ。

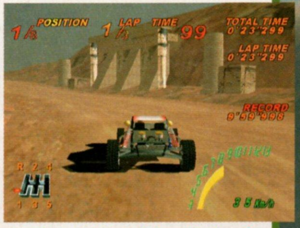
砂塵を巻き上げ道なき道を突っ走れ！



見よ！　この砂塵の舞うエフェクトの美しさを!! リプレイ時の映像では、砂丘をかっ飛ぶ様子が、ここまでかっこよく表現される。気分も大いに盛り上がることまちがいなし!!



砂塵を巻き上げて走るマシン。これだけでも十分自分のいる場所を見失いかねない。



オンロードとはいかないまでも、多少は走りやすい道もある。

マシンのドレスアップが可能？

写真のマシン「小龍包」では、さまざまなデカールを見ることができる。そして、ある程度ではあるが、自分のイニシャルくらいなら、好みの色でマシンにプリントすることが可能になるようだ。



自分のイニシャル入りのマシンなら、感情移入度もアップ!?

その他のコース

エジプトコース以外にも、いろいろ趣向の凝らされたコースが用意されている。今回はその中の、ほんの一部を紹介しよう！



SEASIDE

美しい海岸を疾走。波打ち際を走った時は水しぶきが美しく……？

●SEASIDE コース

砂は砂でも砂漠ではなく海岸が続く、ちょっとさわやかな雰囲気のコース。もちろん、海以外にも、山あり谷ありと大自然の中をバギーで突っ走る爽快感を味わえそうだ。今回届いた写真を見てみても、他の2コースと比べて、起伏が少なく比較的簡単そうだが……。また、美しい背景もさることながら、波打ち際を疾走する時の水しぶきなどが美しく表現されるエフェクトにも期待したい。



円柱が立ち並ぶコース沿い。道幅も狭そうに感じるが……。

古代遺跡

これが、地下の遺跡部。まるでファンタジーの舞台のような演出。ここをマシンが爆走する。



●古代遺跡 コース

まるで映画「インディジョーンズ」に登場しそうな、地下に広がる古代遺跡の中を、バギーで爆走できるコースだ。特に、地下でのマグマが流れ、火柱が立つエリアでの走りは、今までにないスリリングなレースを楽しめることだろう。全体を見ても、沼地あり、段差ありと、まるでアスレチックのようなコースとなっており、激しいレースが展開されるハズだ。



丸太橋の上も走る！　もちろん丸太の凹凸も表現されているぞ。

これらのコースについては次回紹介!!

TO BE CONTINUED…

舞え大空へ！鋼の翼はためかせー



完成度 38%

●CRI
●2月発売予定●5,800円
●アクロフライトシミュレーション
●4人同時プレイあり

メーカーから一言

タイトル発表後、多数のお問い合わせをいただき、反響の大きさに驚いています。2月のテイクオフに向け、チーム一同最高のクオリティを目指し開発中です。合い言葉は「戦闘から演技へ、破壊から創造へ…」（AP開発部・幅）

【エアロダンシング】
featuring Blue Impulse

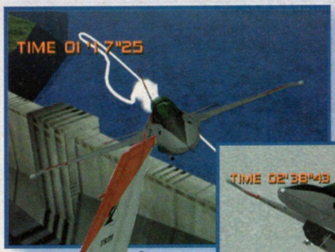
Aero Dancing featuring Blue Impulse™

戦闘機こそモチーフにしているが、「戦いのない空」を舞台に、自由なアクロバット飛行が楽しめるのが魅力の本作。さっそく今週も、そんな自由な空へ飛び立ってみよう！

"FS-X"と呼ばれた、次期支援戦闘機!!

本作には10種類以上の実在の航空機が登場する。本誌でも現在まで5種類の機体を紹介してきたが、今週新たにF-2支援戦闘機が加わることが確定した。実際の航空自衛隊では、この機体は、まだ試作段階のため、実戦配備はされていない。

ゲーム中では、「スカイミッションアタック」「フリーフライト」の各モードに登場する予定だ。



眼下には、ダムとおぼしき地形が広がる。このようにバラエティに富んだ景色が堪能できるのも、本作ならではである。



ゲーム中では、最新鋭機ならではの上昇性能などが堪能できることだろう。



F-2支援戦闘機は、かつてFS-Xの名で呼ばれていたもの。元々FS-Xとは次期支援戦闘機の総称だが、新聞等で繰り返し呼ばれていたため、定着してしまった。



F-2支援戦闘機

日米技術の結晶

F-2は、F-1支援戦闘機の後継機として、日米の最新技術を集め開発が進められている次期支援戦闘機だ。主に対地・対艦攻撃を任務とするが、要撃戦闘もこなせるよう設計がなされている。米国製F-16戦闘機をベースにしているため、外観は酷似しているが、性能や作戦目的などは、まったく別のものである。'90年代末を配備予定としており、現在数機が飛行実験を行っている。

歴代ブルーインパルス機による華麗なる美技の競演！

目指すは、「ブルーインパルス」の隊長！

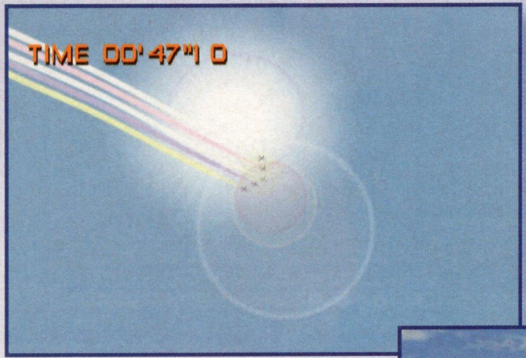
「航空自衛隊 第4航空団 第11飛行隊」すなわち「ブルーインパルス」は、40年近い歴史を持ち航空自衛隊が誇る、アクロバット飛行チーム。その「ブルーインパルス」に入隊し、さまざまな任務をこなし隊長になるのがプレイヤーの最終目標だ。これが本作の中核をなす「ブルーインパルスミッション」モードである。とはいえ「スモーク」を大空に描く「ブルーインパルス」はそれだけで快感。まずは歴代ブルーの勇姿をご覧あれ！



1996年～現在

T-4 ブルーインパルス

ベースとなったのはT-4中等練習機。元々練習機なので、武装が持てない仕様となっている。ブルーインパルスで使われる機体には、スモーク発生装置の他、低高度警報装置、風防強化など、曲技飛行に必要な改修が施されている。もし最近航空祭に行った人がいたら、見たのはこの機体だ。



太陽を背景に疾走するT-4ブルーインパルス。カメラのアングルもなかなか凝っている。



スモークの表現に注目！ 吹き出し拡散する様子はまさに本物。



この一糸乱れぬ編隊飛行こそ、ブルーインパルスの醍醐味だ。



1982年～1995年

T-2 ブルーインパルス

1971年に試作機がロールアウトされた、国産初の超音速ジェット練習機。以来練習機として、多くのパイロットの成長を見守ってきた。ブルーインパルスとしても約13年間にわたり活躍。T-2ならではのアフターバーナーを使った大胆な演技など、未だに根強いT-2ファンもいる。



かつてT-2ブルーインパルスの演技では、アフターバーナーを使用したものがあった。音まで再現されるのだろうか？



1960年～1982年

F-86F ブルーインパルス

東京オリンピックで、大空に五輪を描いたことで知られる初代機。ベースのセイバー戦闘機は500機近く生産されたが、現在はすべて退役している。実は"ブルーインパルス"という通称は、このF-86Fのチームが、無線のコールサインに使っていたものが、そのまま定着したものである。





ブルーインパルスの原点、ここにあり！ オールドファンはF-86Fの演技に涙せよ!!

次週予告！ 11.3 航空自衛隊入間基地「航空祭」



自衛隊発表によると、観客数は20万人以上！ もっといたかも。

今まで何度か「エアロダンシング」を紹介してきたが、読者の中にはブルーインパルス（以下BI）自体を知らない人もいるらしい。そんな皆さんにゲームもさることながら、BIの魅力を知ってもらうべく、去る11月3日・文化の日に、埼玉県狭山市の航空自衛隊入間基地で開催された「航空祭」を取材。最前列に陣取り、たくさんの写真を撮ってきた。次週BIの勇姿をたっぷりお届けしよう！

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY™ CHAMPIONSHIP ついに姿を現した

セガラリー2

完成度 ？%	●セガ●'99年1月14日発売予定 ●5,800円●レースゲーム ●対戦プレイ可能

ライターから一言

まだ動いている画面は見れないが、完成度が日に日に高まっているのがわかる。それに今回公開されたオリジナル部分も手抜きなしで作られており、一刻も早い完成が待たれる。次は追加マシンの画面を見たい！　（政綱）

まだかまだかと待ち望んでいたドリームキャスト（以下DC）版オリジナル要素がようやく見えてきた！　今回は、その第1報ということで、オリジナルニューコースとニューゲームモードを1つずつ紹介！　家庭用ならではの長く遊べる要素をじっくりと見てほしい。



Muddyのコースレイアウト図。見ての通り、テクニカルなレイアウトだ。



画面の雰囲気は過去の4コースとはまるで違う。まさにインドネシア風だ。

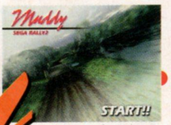


路面は泥によるグラベルがメイン!?砂よりはグリップしそうだが……。



鬱蒼と生い茂る熱帯植物が印象的。蒸し暑ささえ感じるリアルな画面だ。

New Course Muddy



インドネシア・ラリーを彷彿とさせるグラベルコース

以前、本誌のスタッフインタビュー内で発言のあった“インドネシア風”コースが、ようやく登場。コース名は「Muddy」。左上の写真がコースレイアウトだが、見たところアーケード版の4コースにはないようなテクニカルレイアウトとなっている模様。路面はオールグラベルか、あったとしてもターマックは若干だろう。また、グラベルはグラベルでも、デザートコースとは違い、泥なのがこのMuddyの特徴。走行感覚はまだ未知数だが、期待できるコースだ。周りの景色もまさに熱帯雨林のインドネシア風。早く走ってみたい!!



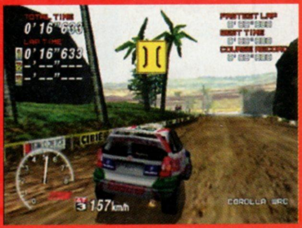
これが本邦初公開のMuddyコース！　コース幅は広めのようだが、難易度等は果たしてどうなのか!?　気になるよね？



ここがコースのどの辺りなのかは不明だが、舗装された橋の上のようだ。



コースの全長も現在は不明だが、MountainやSnowy以上に長いのでは？と予想される。





路面の変化はもとより、高低差もかなりありそうなMuddy。また、景色も所によっては大きく変化しそうな感じだ。

from SEGA

「Muddy」のモチーフはインドネシア・ラリーです。熱帯雨林気候であるため高温多湿。路面は主に土や泥です。「10イヤー～」は、1年が数コースからなっており、各コースを制限時間内にクリアするごとに次の年度に進めます。同じコースでも時間や天候によって、コースコンディションが変わり、走りに影響します。カーセッティングによるタイヤチョイス等が勝つために重要になってくるでしょう。

NEWコース、そして新モードを公開！

Original Game Mode 10 YEAR CHAMPIONSHIP
テンイヤー　チャンピオンシップ

各コースが天候や時間の変化によって、路面の状況はもちろんのこと、大きくその見た目の印象を変えているのがわかる。エフェクトも一新!?





マシンセッティングができるというのも本モードの特徴だ。次号で公開予定。

1年で4コース、トータル40コースで争う長期戦モード

驚きのＤＣ版オリジナルモードがこの『10イヤーチャンピオンシップ』モードだ。これはアーケードモードのチャンピオンシップモード同様、制限時間内に４つのコースを走破していくゲームモード。１年は４コースからなり、４コースを走破すると次の年度へ進める、といった流れになっている。アーケードモードと違い、同じコースでも時間や天候が異なるというのがこのモードの最大の特徴で、それによって同じコースでもカーセッティングやタイヤチョイスを変える必要が出てくるなど、より奥の深い楽しみ方ができるようになっているのだ。また各年度で１位になると新車をゲットできる！　追加車種はここで使用可能になる!?

同じコースでもコンディションが変化！



Muddyコースの雨コンディション。泥の路面に雨が降ったらどうなるかは想像するのも容易だ。グリップが極端に落ち、いたるところ水たまりができる……はず。どうなるか!?

RAIN

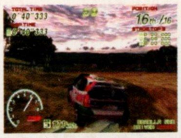




雪だって降る。いつもはグリップのいい路面でも、季節が変われば一転してスノーウィーと同じスリッピィな路面に様変わりしてしまうのだ。となれば、当然走り方も変わってくる。

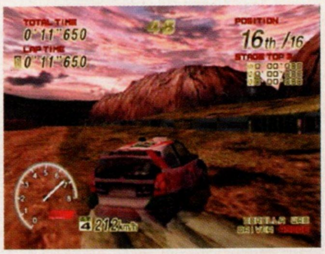
SNOW

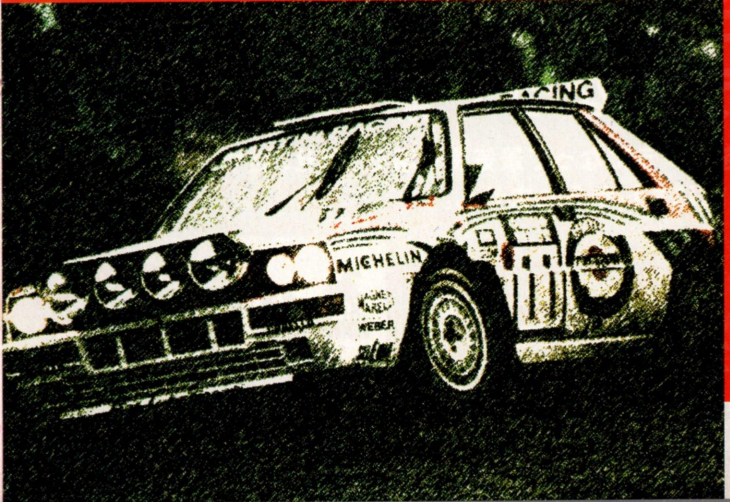




これは時間の変化の例。時間帯は夕方だが、これによって路面がどう変化するのかはまだ不明。薄暗くなって視界が悪くなるなどの現象が考えられるが……。さらに夜にもなるのか?

SUNSET



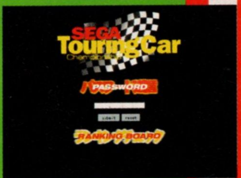


from SEGA

「SEGA RALLY NET RANKIN」Gはインターネットのホームページ上に表示され、日本中の人たちとタイムアタックを競うことができますよ。ドリームキャスト（ドリームパスポート）＆電話回線やインターネット環境があれば日本全国、誰でも参加することができます。また週間ランキングなども開催していきますので、皆様ふるってご参加ください。
（AM12研／マチダ）

今回もNET RANKING開催！

「セガ ツーリングカー チャンピオンシップ」でおなじみとなったインターネットを使ったネットランキングがDC版「ラリー２」でも開催される。マシン別、コース別以外にも様々なカテゴリー別に分けて行われる予定で、レースゲームビギナーでも気楽に参加できるのが特徴だ。詳細はまた本誌で発表するので、お楽しみに！　キミの腕を試すチャンスだ！

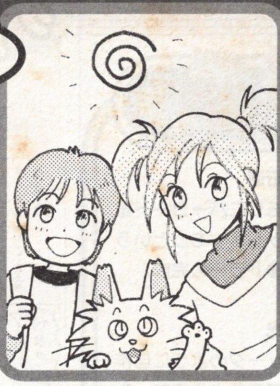


「STCC」では世界中からタイムがよせられた。


Dreamcast
前略 いかがお過ごしですか。
わが家は、親子そろって、東京や大阪を
火の海にする毎日です。
GODZILLA GENERATIONS™
ドリームキャストだから実現した、
超リアルな都市をゴジラになって破壊せよ。
東京、横浜、名古屋、大阪。不景気風吹く街という街をゴジラになって景気良く壊せ、倒せ、燃やせ。
どれだけ壊してもゴジラなら、誰にもしかられません。
初代ゴジラ
ミニラ
メカゴジラ
平成ゴジラ
US GODZILLA
ビジュアルメモリー対応ソフト
「あつめてゴジラ」
とも完全連動。
GODZILLA GENERATIONS
ゴジラジェネレーションズ
11月27日発売
5,800円(税別)
SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0120-258-254 受付時間/月～金10:00～17:00(除く祝祭日)
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/
"SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
©SEGA ENTERPRISES. LTD.,1998
GODZILLA AND THE CHARACTER DESIGN ARE TRADEMARKS OF TOHO CO., LTD
©1998 TOHO CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED.©1998 TOHO·TOHOEIGA

読者投稿コーナー

グルグルパワーズ!!





今週のオープニングイラストは大阪府／外山健児……っておい！　何かハードが違うんじゃあないかぁ!?

夢広場

ここはみんなの夢が一堂に会する「夢広場」。今日もドリームキャスト級に夢見がちなお便りがいっぱい舞い込んできてます。

祝 本日発売ドリームキャスト!!

弟　ついに、記念すべき日がやってきたんだ……（しみじみ）。2人とも今日が何の日かわかってるよね？
猫　って、まだ出てニャいけど？
姉　この号が発売する日には出てるんだってば！　あんたはその辺でもグルグル回ってなさい。
猫　ニャー。（グルグル）
弟　今週はうれしい気分でスタート!
★ソフトを買って、家に帰るまでの時間がすごく幸せ。
（大阪府　去るGAN席）
猫　その気持ちはよくわかるニャ～。
弟　今日は日本中がそんな幸せに包まれてるんだろうなあ（ウットリ）。
姉　なんか目が渦巻いてるよ。
★今年の流行語大賞は「せがた三四郎」と「湯川専務」のW受賞になる。と最近マジで思い始めた。
（兵庫県　へいこけん）
姉　流行語大賞ってまだ決まってないの？　いつごろ決まるんだっけ。
猫　今年はいろいろあったからニャ。だっちゅ～の！とか、カレーとか。
弟　ヤバいっちゅ～の！（笑）
姉　う……（極寒）。あんた、今週いつもとキャラ違うんじゃない？
弟　気のせい気のせい♪（グルグル）
★突然ですが、私は最近人気上昇中の金城武さんに似ているらしいです。自分ではあんまりよくわかんないけど……。そんな私も、ジョージアで一休みしている今日このごろです。
（鳥取県　魔神がZ）
猫　ツッコミどころ満載ニャよ。
弟　きっと似てるんだろうなあ。

群馬県／平社員



そうか、浪人中だから買えないのか……くくく。きっと気になってかえって手につかなくなるぞ!!　いっそ買っちゃえ～。

姉　……。今日は何言ってもムダか。
★「総天然色立体冒険活劇POWER STONE」……長いっチ。
（香川県　カリスマ）
猫　一応説明しとくと、「POWER STONE」はカプコン様のアーケード＆ドリームキャスト用タイトルニャよ。
姉　このページも正式名称は「世界一夢見がちな読者投稿コーナー・グルグルパワーズ!!」って言うんだよ。
猫　長さ的にはいい勝負ニャ。
★こんにちニャ～（猫ギャグ）。違ってたらごめんなさい。ドリムちゃんの身長は158cmで、キャスティくんは133cmですよね。計算の結果こうなりましたので、報告します。猫は知らん。（岡山県　デキルマン）
姉　え？ それってどんな計算？
弟　もう今日はなんでもいいやー。
★「このハガキが採用されないと死ぬ病」にかかりました。このハガキが採用された場合、副作用で「プレゼントくれないと死ぬ病」にかかります。（和歌山県　鈴木はい）
姉　あげないけど、死なないでね。
弟　優しいんだか冷たいんだかよく分かんないや？（グルグル）。
★最近、電車で居眠り率100%。しかもヨダレ率80%以上。誰かタスケテ。（卍の里　小宮重喜）
弟　卍の里……？
姉　真に受けてると読者にばかだと思われちゃうよ。流さなきゃ。
★最近映像情報が多いので、もうドリーム禁断症状が出ています。
（山形県　ハリモグラー）
★今日が11月14日。あとだいたい2週間。すでに予約ずみだから手に入ることは確定なんだが、待ちきれねー！　しょうがない、「Xi」でもやろうっと。（島根県　氷の微笑）
弟　そんなお2人も、今ごろ楽しく夢の世界を漂ってるんだろうなあ（ニコニコ）。いい日だなー。
猫　なんか今週は終始ヘンテコなノリだったニャよ。
姉　んー、でもまあ滅多にない日だからね。それじゃあ来週からまた普通の調子でお届けします。
弟　ええー、もう終わっちゃうの？
猫　また来週ニャー。

埼玉県／水緒尋子



100円！　じゃ買ったのかな、この皿。しかし陳○一もDCのファンとは……やるな中華の達人(笑)。

青森県／バルホーク





そんな細かいとこまで気になるとはねぇ。しかしVMにはどうやら"鎖"は通常ついてないようだから安心（？）していいぞ。

「うずまき姉弟with猫」



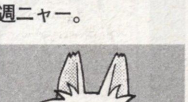
うずまき姉

本名はドリムちゃん。ひねくれ者で実利主義者。意外とミーハーな一面も。弟と猫と暮らす。「お姉ちゃんのひ・み・つ」を担当。



うずまき弟

本名はキャスティくん。のんびり者でロマンチスト。とても気が弱い。姉と猫と暮らす。彼の場合は特にコーナーは持っていない。



うずまき猫

本名はブーブー。品種は"ドリームキャット"。厭世的な哲学者タイプ。趣味はゲーム。ピンで「猫に聞け!!」というコーナーも担当。

うずまきサロン

ビジュアルメモリ活用法

大阪府／GUY神

最近はやりの携帯ゲームのように端数カウント機能のついたビジュアルメモリ(以下VM)があっても面白いのではないか。好感度のカウント機能でコントローラの手ぶれを感知し、ゲームと連動してロード中やポーズ中はカウントされないようにできればプレイ中だけの手ぶれの回数だけをカウントできる。手ぶれの回数でプレイヤーの興奮度や恐怖度といったデータを読み取るのだ。さらに逆の発送でいかに手ぶれ回数を少なくしてプレイしたかということを反映しゲームに活用！　たとえば爆弾処理やトラップを仕掛けたりといったスパイものゲームなどでより臨場感を味わうことが出来るようになるのではないだろうか？　実現は可能なように思うのだが。

神奈川県／関　拓道

①ビジュアルメモリにバーコード読み取り機能をセット！　あっというまにバーコード●トラーの完成。

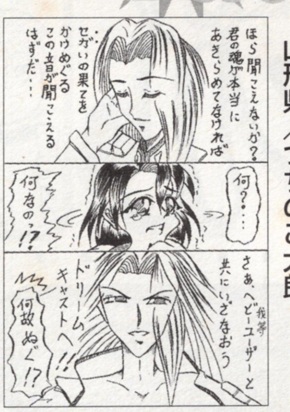
東京都／鈴木幸光

ポケットコンピュータのように自作のゲームが制作できるようになったらいいと思う。具体的にはプログラミングソフトでTV画面上で制作。そしてうまくいったらVMにデータを移して遊ぶというもの。自分で作ったゲームをVMで遊んだり、データを友達にあげたり、交換したり、インターネットを利用して自作データを他のユーザーがダウンロードできたり、グランプリを行ったり、人気作を集めて発売したり……とそんなことができればより楽しいと思う。

── 今回は「歩数系」を付けて欲しい、またはその機能があった方が良いといった意見が多く寄せられました。まだまだ活用法は募集中です。奇抜なアイデアをお寄せください！

グルグルコミック

山形県／つちのこ太郎



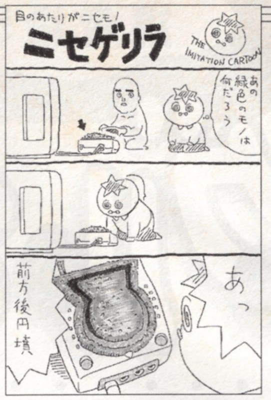
「脱ぐ」という行為に理由が必要だろうか？ 史上空前のゲーム革命が、今！

北海道／中村るーしあ



天然ボケ・リエーテに騙されるラップ。ポリゴンってモンスター名だと思うとマヌケだ。

青森県／バルホーク



なんと唐沢弟からの投稿!? と思いきや案の定ニセモノでした(目のあたり)。ネタもなんだかそれっぽいしなあ…。

青森県／TASHIMACCI

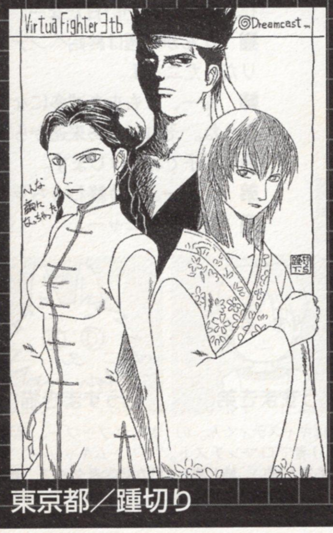


これは本当にやってる人がいそう？“変わり者夫婦”もほどほどに。

イラストガーデン

募集テーマ
「バーチャファイター3tb」特集だよ!!

全国のバーチャファイターたちよ、ついに待ち望んだ日がやってきた！ アキラがリオンがサラがジェフリーが、久しぶりにお茶の間に帰ってきたぞ。というワケで今週はお待ちかね、バーチャイラストの大特集です。巧夫、巧夫！



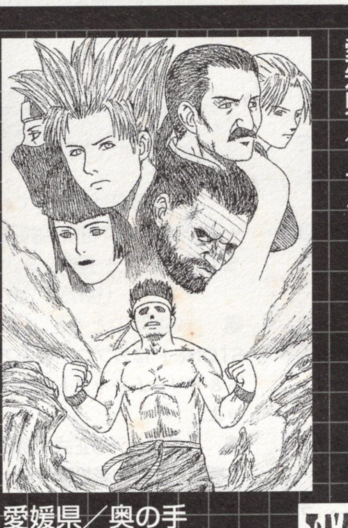
東京都／踵切り

ブライアント兄妹以外は単独で描かれがちなバーチャ戦士だが、この組み合わせは？ アキラをめぐる三角関係か？（笑）



大阪府／及川翔

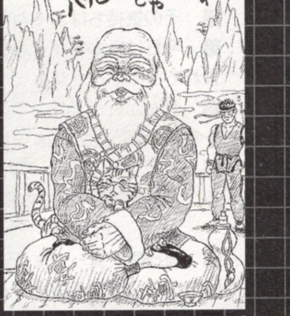
ひたすら元気いっぱいのサラ。記憶も戻って一安心！ ただ、惜しむらくもこれじゃ3t「d」だ……。



愛媛県／奥の手

変なバトルフィールドで強敵たちに思いを馳せる（？）アキラ。この新ハードは戦場として不足はないぜ！

愛知県／トマジュー



見てるこっちが嬉しくなるような舜帝老師。なんとなく赤塚先生を思い出してしまいます。とりあえず飲め！

福岡県／にせ関西人



全日本プロレスでも分身が大活躍中のウルフ。グルグル回転する彼にとってドリームキャストは演技がいい？

主なコーナー●夢広場／他愛のない世間話をするコーナー●うずまきサロン／ゲームにまつわる色んなご意見を！●夢で会えたら……／移植希望など、ドリームキャストで出してほしいゲームを教えて●土星人の森／セガサターンで遊び続けるコーナー●ドージョー毛筆／墨汁イラストのコーナー●グルグルコミック／コママンガのコーナー●未確認情報局／胡散臭いウワサ話のコーナー

グルグルパワーズ!! グルグルパワーズ!! グルグルパワーズ!! グルグルパワーズ!! グルグルパワーズ!! グルグルパワーズ!! グルグルパワーズ!!

女の子のおしゃべりコーナー
お姉ちゃんのひ・み・つ♥

こんにちは～。お姉ちゃんことドリムです。やっとハガキが来はじめてウレシイ♥もっと集まれ女の子読者!!（自称は……どっしよっかなー?）さて、今週の1枚目は神奈川県のあーやんから
★ゲーム雑誌の発売日、わくわくして本屋に行くと大勢の男性客が毎回必ず立ち読みしているんです。割り込むのもイヤだし……といつも困ってます。何か良いアドバイスがあったらお願いします。
うーん、そうよねー。結構どこの本屋もいっぱいいるもんね。私は実はコンビニで買ってたりするの。時間によっては立ち読みしてるしてる人もいないし結構穴場かなぁ？ 他の読者さんからの御意見も待つよ！ えーと次は埼玉県のスカ佐乃さんからの熱いお便りだヨ。
★はじめまして、こんにちは♥女の子コーナーが始まったということで勇気を出して筆を執りました。私が「VF3tb」を買う理由を聞いてください。……それは家で愛しのジャッキーを眺めていたいから(恥)♥彼のクールなマスクに鍛えられたボディ何より足癖の悪さ（足技）に私のハートはアナタしか見えない状態です。ジャッキーを1分1秒でも長く見つめていたいからですぅ♥こんな私をセガやジャッキーは見守ってくれるでしょうか？ でもこれが私なんです!!
── なんか熱っついハートが伝わるよ!! その思い大事にしてね。では、まったね～♥



Q&Aコーナー 猫に聞け!!

ニャニャニャニャーン！（ベートーベン「運命」のメロディで）今週も相手が猫だと思ってか、気の抜けた質問が殺到してるニャ。たとえばこんなの。

Q ゾンビって生モノですか？ それとも干モノ？ （大阪府 GUY神）

A マジメに答えると約束したのでマジメに答えるニャ。だいたい歩いて襲いかかってくるぐらいだと生モノ。やる気なさそうに寝そべって「アウアウアー」とか言ってる段階だと干モノ。という風に段階を追って成長していく昆虫のような生物ニャよ。

Q 「あつめてゴジラ」をやっていたら、「電池を交換してください」と表示されました。それで、データのほうがどうなるか気になって電池交換できません。どうすればいいのでしょうか。 （山形県 すぽーん）

A サターンのパワーメモリと同じでフラッシュメモリという方式を採用しているので、細かい説明は省くけど要は電池交換してもデータが消えることはないんニャよ。電池は液晶画面とか音声のほうで必要なだけなのニャ。安心して交換するがいいニャ。

Q 初投稿なのですが、どのコーナーが一番載りやすいのですか？ 教えて、猫さん。 （千葉県 ドミンゴ）

A どこが載りやすいというのは一概には言えニャいけど、新しくできたばかりのコーナーは狙い目ニャよ。これからも投稿よろしくニャ。

Q そうさ、あんたはメロディでもフェリシアでもなければニャースでもない！……ドルバッキーだよな？ （宮城県 KAZ丸）

A マニアックすぎてわかりにくいけど、ちょうどドリマガでも飯野大槻対談が実現してるのでタイムリーな話題ニャよ。あの人も猫好きニャね。ちなみにオレはドルバッキーとも違いただの猫ニャよ。

Q 他ハードへの浮気はアリですか？ （広島県 愛のパワーメモリー）

A 他ハードっていうとドリームキャスト以外かニャ？ それは別に……オレも「鉄拳」大好きニャよ……（懺悔）。まあ今週はここまでニャ。猫に聞け!!

●猫に聞け!!／色んな疑問に猫が答えます●激LOVEカフェ／投稿者同士でラブレターを交わそう●女の子のひ・み・つ／女の子読者コーナーだよ●なつゲーミュージアム／思い入れのあるゲームを教えてね 告知：「グルグルパワーズ!!」では新コーナーのアイディアを随時募集しています。アイディアを採用された投稿者には、無条件で何かと素敵なプレゼントを進呈します。



東京都／小村一人

左ページの及川翔さんのイラストもだが、サラってこういうナナメに立ってるイメージがあるのか？ クネッと。

これからの募集テーマは「ペンペントライアイスロン」と「戦国 TURB」。シュールなモノからドリーム入ったヤツまで広く募集中!!



宮城県／KAZ丸

とても涼しげな表情のジャッキー兄さん。根強い人気を誇る妹想いな彼とも、もちろん再会できます。バンザイ。

ベージョー毛筆
「バーチャファイター3tb」の巻

ようやく今週から始動の毛筆コーナー。一発目はやはり、本日発売「バーチャファイター3tb」!!



愛知県／今井邦彦

巨大さが1つの売り（？）の鷹嵐。このアングルだとデカさも際立ちます。



左のカッコイイイラストを描いてくれたKAZ丸くんのハガキの裏に、こんな可愛いSDジャッキーが。思わず掲載。



大阪府／果樹丸

こちらはKAJU丸さんによるパイ・チェン。やっぱり格ゲーに中国娘は欠かせません。



福岡県／GO.

バーチャキャラ勢揃い!!って、あれ？ 舜帝と葵は？……しかし、バーチャも大所帯になったなあ。

夢で会えたら…

★移植希望ソフトはもちろん「DX人生ゲーム」!! なぜって？もちろん彼女と出会ったきっかけだからです。エヘ。
(鳥取県／魔神がZ)

— ごちそうさま～。

★滝沢君ことタッキーがDCのCMに出ているのでこりゃーもう女性向にタッキーのゲームを作るしかないでしょう！ タッキーと一緒にデートしたり着せ替えしたりラブラブイベントとか♥エンディングもいろいろで……。ああ妄想が止まらないわぁ～。PSでV6のゲームがあったことですし、セガさんジャニーズ事務所さんお願い!!!!(岡山県／そうめん太郎)

— なーんかドリムちゃんも欲しがってたなぁ……。

★DCの発売ソフトの予定をみるとシューティングがないじゃないですか！ そこでぜひ出して欲しいのは「パンツァードラグーン」です。サターンが出て間もない頃に出た作品ですが初プレイ時の感動は今も忘れられません。このゲームのすばらしさを全国DCユーザーに示す為にも続編を希望してやみません。
(東京都／IKO)

— ぜひDCのすばらしいグラフィックで堪能したい作品だよね。
データページの移植希望となぜか結果が大きく違うこの読者コーナー（笑）。ソウルハッカーズやペルソナなどのアトラスの人気シリーズが結構人気高いのだ。……独自にランキングでもやるかナ？

愛媛県／奥の手



スリムでいかしたキャラが好きって人が……。奥の手さんもそのクチ？

茨城県／夜崎七海



爽快ですよね～。背景におもえる所も打ちまくれたりしてGOOだよね。

大阪府／瀬浦にあ



何度プレイしても楽しい作品だよね。続編でも新作でもいいから希望！ って人多し。メアリのファンも多し……。

東京都／有澤みさぎ



このコーナーでは希望の声の高かったアゼル。DCの機能をフルに使って実現して欲しいよね！

大阪府／タカツキMハラ



ウォザードってまだ何にも移植されてなかったんだね。飛んでくるケーキやラーメンが楽しくてねぇ!?

神奈川県／粟関



広い空間を自由に飛びまわる快感をぜひDCでも味わいたいよね。ナイツに彼女希望との声がなぜか高いぞ。

大阪府／なかば未悠



やっと再版も出回ったね。だれをご主人様にした？

未確認情報局

★ドリームキャストに夢の周辺機器登場！ その名も「VR枕」。(秋田県／三浦栄悦) ★WARPは「Dの食卓2」に続き、「飯野食卓2」を開発中らしい。(兵庫県／ワイバーン) ★セガを救うべく彗星のように現れた架空のクリエイター「飯野王子」(ジャントニオ猪場のようなもの)。スチームパンクの世界観に自動生成ダンジョン、恋愛要素も入ったRPGを鋭意製作中とのウワサ。ただし音だけ。(北海道／あぶない刑事)

なつゲーミュージアム

ENEMY ZERO（セガサターン）
三重県　泉姫

とにかくグラフィックはスゴイ。親戚のおじさんが本物と思ったほど。ドアが吹き飛ぶシーンなんて超リアル。目に見えない敵ってのはスゴイ怖い。初めはたいしたことないだろうと思っていたけどやってみるとドキドキしまくり。でもやっぱり一番スゴイのは飯野社長の……（以下略）。

幽遊白書～魔強統一戦～（メガドライブ）
岐阜県　岐阜の星

ヒットゲームのパクリにはクソゲーが多いが、これは違う！ 数ある格闘ゲームの良い部分を寄せ集めて、うまく調整されている。そして何といっても、キャラクターの魅力が完璧に再現されている。原作を知っている人ならば、より楽しめるだろう。あのトレジャー製作ということでアクション性が強く、ノリもいい。もう2度と出会えないであろう名作です。

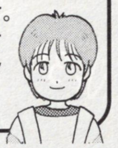


「ファイナルファンタジーII」（ファミコン）のミンウ。こんな「なつゲーイラスト」もアリです。

千葉県／水の

告知

「ドリキャス ゲッチュー♥」ってことでコーナーを作りました。僕は予約で買えたんだけど、みんなはどうだったのかな？ 予約の話や、もし並んだり、くじ引きとかそんなDC入手についての秘話大募集！ もちろんソフトの話でもOKだよ。楽しい話恐しい(?)いろいろお待ちしてます。
新コーナー案も併せて募集中なので楽しいアイデア送ってね。



あて先＆投稿のきまり

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い厚紙に黒一色で書いてください（文字投稿も原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください）。ハガキより薄い紙は無効となる場合があります。イラストにスクリーントーンなどを使用する場合には、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●イラストは画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。

●封筒によるまとめ送りはOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所（県名から省略せずに書いてください）／氏名／年齢／（ある人は）PN／電話番号／希望するドリームキャストソフトを明記するようにしてください。記入もれがあると採用されない場合もありますので十分注意してください。また、まとめ送りの際に他ページ宛てのハガキやアンケートハガキを同封する場合は、封筒の中身を明記してください。

やー、今週は俺様がハガキを選ぶニャ。まずわ群馬県の平社員。悪いことは言わニャイから買っとけって(笑)。それと東京都の鈴木幸光に500円分の図書券を送るニャ。青森県のTASHI MACCI、東京都の踵切り、東京都の有澤みさぎ、なんだかホノボノしてたかニャ鳥取県の魔神がZ達にはオリジナルグッズを送るんだニャ～！





福岡県／GO.

ドリームキャストマガジン創刊記念 4号連続 夢の招待状プレゼント 当選者発表!!

11/20号 Vol.1の応募者の方々から抽選!

ドリームキャストうちわ
神奈川県　太田原俊三
新潟県　五十嵐祐司
茨城県　根岸隆也
山口県　松原雅之
京都府　西口正敏
愛知県　生田定義
愛知県　岩月知子
福岡県　江原康一
鹿児島県　河野美秋
青森県　黒岡新太
京都府　牧野浩和
兵庫県　長見尚之
静岡県　西村友徳
神奈川県　蜂谷智子
東京都　船附依子
兵庫県　粟野和人
千葉県　小倉一昭
福岡県　柴田洋一
山梨県　広瀬拓也
岐阜県　野々垣亮

湯川専務QUOカード
東京都　井佐間充明
福岡県　田嶋洋佑
静岡県　北澤昌直

「バーチャファイター3」セット
山口県　寺井裕之

「デイトナUSA2」セット
大分県　長友悠

「スパイクアウト」セット
福島県　青砥広明

「バーチャストライカー2」セット
東京都　遠藤雅人

「ファイティングバイパーズ2」セット
香川県　大森由佳理

「スカッドレース」セット
石川県　津川秀次

「バーチャファイターキッズ」セット
千葉県　秋葉由紀子

「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」セット
沖縄県　前泊利幸

「ゲットバス」セット
静岡県　臼井克幸

「アキハバラ電脳組」コレクションフィギュアセット
茨城県　西村剛
東京都　綿貫一郎
福岡県　橋本亜希子
兵庫県　松本純也
兵庫県　寺澤和也

「サクラ大戦2」キーチェーンフィギュアvol.1セット
富山県　渡辺亘
山口県　佐野真史
兵庫県　滝井浩明
茨城県　岡野歩
北海道　石井絵美

「ペンペントライアイスロン」缶バッチセット
茨城県　坂本圭司
徳島県　片岡憲治
栃木県　黒瀬修一
大分県　西田裕夢
東京都　田坂美加
福岡県　石倉博文
静岡県　青山雅喜
北海道　安居雄輝
兵庫県　三谷健也
青森県　中島義則

「セガラリー2」腕時計
東京都　渡利淳也
神奈川県　石井貴久
栃木県　植木淳一

あつめてゴジラ
秋田県　仲村光俊
大阪府　奥谷博之
愛知県　柏原健文

「サイキックフォース2012」マグカップ
大阪府　今井清春
三重県　近藤淳
岡山県　小林徹哉

「ELEMENTAL GIMMICK GEAR」ノート
北海道　小笠原清和
東京都　大竹和幸
宮城県　島本保明
大阪府　田中駿学
鹿児島県　渡辺武治
長崎県　野崎誠
広島県　宇野原亮
茨城県　加咲陽一
新潟県　松前隆幸
石川県　大島悟
秋田県　元宮明良
福島県　岩根雅行
熊本県　百瀬博士
神奈川県　吾川達朗
東京都　上田聊爾
埼玉県　松下大介
茨城県　大崎靖昭
大阪府　村田京輔
京都府　島野英彦
兵庫県　安藤武

「MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2」ライター
大阪府　加島昭久
長野県　上原雅之
埼玉県　梅田幸正
大阪府　宮本和宏
京都府　河村圭紀
岡山県　山下一義
神奈川県　宮内敬二
兵庫県　太田幸一
熊本県　藤井輝行
福岡県　池田誠

「Dの食卓2」飯野賢治サイン入りグッズ
東京都　植松裕一

「戦国 TURB」「SVENTH CROSS」Tシャツ＆テレカセット
北海道　山口加代子

データイーストセット
北海道　松尾芳子
大阪府　田中康宏
福岡県　阿部健太郎

「麻雀学園祭DX」オリジナルトレカセット
埼玉県　中川伊佐夫
愛知県　小南晴夫
岩手県　小島悠一
埼玉県　両網俊一
北海道　石島武史
宮城県　森孝之
兵庫県　浅井泰介
京都府　山田保明
新潟県　小原章之
大阪府　前田亮
石川県　柳下大輔
長野県　有里川幸次
群馬県　島田昭彦
千葉県　本村陽一
東京都　時沢俊祐
大阪府　相田亮次
和歌山県　佐々木幸章
高知県　仲村勇雄
長崎県　飯田憲司
鹿児島県　宮村聡志

「フレンズ～青春の輝き～」下敷き
大阪府　伊沢武明
新潟県　木下良純
鹿児島県　藤田悟史
北海道　本田智之
滋賀県　嶋本雄一
熊本県　深川豊
高知県　畠中善彦
福島県　大内諭
福岡県　久保洋司
茨城県　山田玲子

「ラングリッサー」'99カレンダー
福島県　大竹隆司
青森県　石澤和
香川県　白川道宏

「Find　Love」オフィシャルファンクラブ製Tシャツセット
三重県　鈴木雅俊
愛知県　高田了一

「アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版」ライトシェーブ
千葉県　飯塚祐司
鳥取県　陶山孝志
大阪府　菅原真之
愛知県　藤巻洋
福岡県　川口剛大
兵庫県　村田一幸
石川県　梅垣久明
京都府　宝木豊
兵庫県　高山政人
愛知県　大木一茂

「Find　Love」オフィシャルファンクラブ製マウスパッド＋非売品トレカセット
広島県　奥田龍二
大阪府　神雲龍長
愛知県　松浦幹憲

「彩京」オリジナルCD
東京都　佐藤史洋
大阪府　岩城豊
香川県　島野孝明

「バロック」Tシャツ
静岡県　三尋木俊哉
熊本県　山　友也
愛知県　夏目亮介

「きゃんきゃんバニー・エクストラ」下敷き＋クリアファイルセット
茨城県　水沢俊和
千葉県　徳田篤志
北海道　丸谷明

「グランディア」プーイぬいぐるみ
熊本県　柴田聡美
京都府　大字藍
埼玉県　渡辺由貴

「ハイスクール　テラ　ストーリー」クリアファイルセット
京都府　中越義明
石川県　高部憲介

「ルナ2　エターナルブルー」テレカ
岐阜県　北川雅紀
大阪府　和喜田陽介
石川県　佐藤泰介
北海道　石川涼子
宮城県　種辺栄一

藤岡弘サイン入り「せがた三四郎」クリアファイル＋せがた三四郎グッズセット
千葉県　石岡愛作
神奈川県　小枝麗子
鹿児島県　松下真介

「超鋼戦紀キカイオー」岡本吉起サイン入りパネル
北海道　笹原雅子
和歌山県　山崎陽子
東京都　岩波政志
長野県　川瀬祐治

（注）賞品Ａ～Ｓの発表は12月18日発売の誌上で４号分まとめて抽選し発表をおこないます。



週変わり読み物企画ページ

VoL. 4 習慣 Bad

爆笑、懐かしい、恐ろしい、メチャクチャ楽しい古本コレクションの世界

レトロブック・ワンダーランド

『残酷の日本史』

民族の心に眠る魔性の正体





表情に注目。みんなすでにいっちゃってます。幻覚とか見えてんだろうな。海老責めが特に痛そう。「筋肉が引きつれ関節がはずれることもあった」だって。

日本の歴史上の死刑や拷問などの歴史をわかりやすく紹介してくれる名著。

図解入りで紹介してくれるので、読むと体のアチコチがむずむずしてくる。拷問だとか処刑だとかいうものは、奇妙なモノで、素直に殺してしまえばいいのに、異様に凝った様式のものが多い。人間の想像力が最も残酷な方向に進んでいってしまった一例であろう。処刑されるのはイヤだが、芸術性は認める。(著者・井上和夫／光文社)



木馬責め。主に女囚に対して行われた。日本から拷問が完全に姿を消したのは、第二次世界大戦後である。

『日本の妖怪大図鑑』

こわいおはなしがいっぱい。今夜もねむれなくなるゾ！



女郎ぐもが怖すぎ。牙も出てます。巻末の著者の紹介には「超常現象の日本の第一人者。妖怪、幽霊、超能力、四次元、UFOなどの著作は100冊を越えようとしている」とある。



うらみを残して死んだ人間や動物がたたり妖怪になる。ナイフを持ったサブ系ふんどし男(イラストレーターの趣味か？)を襲っているのが蛇骨女だ。殺された海へびが変化した姿だ。



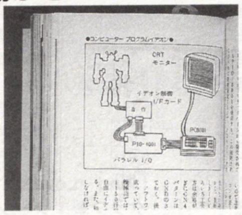
みんな一冊は買ったであろう妖怪図鑑。イラストは素晴らしものが多い。また、怪談映画のスチールなども流用されているので楽しめる。編集はいい加減なものが多く、全身にお経が書いてある「経文男」という妖怪の図版は誰がどう見ても「耳無し芳一」のワンシーンである。こういうズサンさも魅力のひとつであろう。(著者・中岡俊哉　絵・石原豪人、南村喬之、柳柊二、田村元、杉尾輝利／二見書房)

『伝説巨神イデオン・プラモ・改造法』

コンピュータとモーターでイデオンを動かせ



当時大人気だった『イデオン』のプラモをパソコンとモーターを使って可動式に改造するためのマニュアル。こんなことを当時やっていた人間に会ったことがない。ひょっとするとこの本を読んでいた人が今の日本の特撮を担う人材になっているのかもしれない。多分、違う。ところでこの本の続編に『ガンダムプラモ改造法』という本がある。私は持っていないので持っている人は連絡ください。(二見書房)



使用するコンピュータはPC-8001。首、両肩、両ひじの計5カ所が動くプログラムになっている。腹と腰のイデオンマーク、両手首、顔のゴーグルが光る仕組みになっている。

Ending!

記憶力がよくなるクスリがあった

今週のニュース



ちょっと前にバイアグラというインポテンツのための薬が話題になったが、世の中には他にも「えっ、そんなことに効くの」という薬がけっこうある（もちろん合法的に）。例えば、受験生には気になる記憶力がよくなる薬なんていうのもあるのだ。ということで、そんな薬の本について書かれた本が『スマートドラッグ生活入門』（メディアワークス）だ。

今週は、古本コレクターでもある鶴岡さんのコレクションを公開だ。

監修・鶴岡法斎

『ショック残酷大全科』

身の毛もよだつ映画の残酷シーン大登場



残酷ドキュメント系の作品ばかりでなく、『ゾンゲリア』、『バーニング』、『ジャンク』、『緑の魔境』などの恐怖映画についても詳しく書かれている。



パプアニューギニアの部族。死者を敬い、男たちは泥で作った仮面をかぶり、朝から晩まで、奇妙なダンスを踊る。仮面はよく見るとカワイかったりするする。



世界中の未開の土地を舞台にした残酷ドキュメント（実はヤラセが多い）映画の名場面ばかり集めた本。昔はこのテの映画はテレビなどでよく放送されていたのだが、最近は全く見られない。当時、私は人一倍臆病な子供だったのでこれらの映画は泣きながら見ていたものだが（だったら見なければいいのに）、今になると笑える。（著者・日野康一／秋田書店）

『日本死刑史』

生埋め・火あぶり・磔・獄門・絞首刑…



純粋に死刑の歴史を綴った本である。著者は死刑廃止論など真面目なことも論じていてそれなりに説得力もあるのだが、死刑の描写ばかり気を取られてしまう。著者が知ったら怒るかもしれない。ごめんさい。（著者・森川哲郎／日本文芸社）

『真言立川流の秘法』

密教セックス入門



性行為によって悟りに近づくという異端仏教「真言立川流」の教えを現代風にわかりやすく紹介した本。呪文のようなものを唱えてオナニーする修行などもあるらしいが、そんなことをするのは、かなりイヤだ。（著者・歌川大雅／徳間書店）

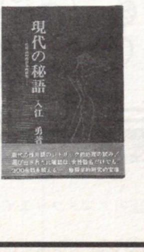
『ほえろ阪神タイガース』



南方で行方不明になっていた旧日本兵が阪神の選手になって戻ってくるという訳のわからないマンガ。この本は知人から「こういうの好きでしょ」と渡された。何て私の好みをよく知っている人なのだろう。感謝。（著者・杉戸光史／ひばり書房）

『現代の秘語』

性用語の修辞学的研究



性にまつわる言語を日本のありとあらゆる書物から集めた性用語の辞典。性器だけでも大量の呼び名があるのに驚く。個人的には性行為の擬音で「スクスク」というのがお気に入り。響きからしてマヌケで良い。（著者・入江勇／自由国民社）

私が変な本を集める理由

どうも世間では私を変な古本のコレクターだと思っている人が多いらしい。まぁ、事実だ。

しかし私だって昔はマジメな幻想文学のコレクターだったのである。しかし、幻想文学などは他に欲しがっているマニアが多く、貧乏人の私には手の届かない金額の古本が多すぎた。

店頭でジッと、それを見つめているだけで手に取ることすらできなかった。

また高い本はライバルも多い。たとえ運よく大金を手に入れたとしても、他の人間に取られてしまうことも多い。こういうことが続くとイライラする。

で、何も買わずにいるのもさらにイライラを増幅させるだけなので、その辺にある安い本を物色する。だれからも相手にされないような本だ。

そんな安物から自分にとって面白いと思える本を探し出して今日に至った。

部屋の書棚は安っぽい、クダラナイ、ガラクタ本で一杯だ。

これらの本が一堂に集まってみると何となく、自分の嗜好が理解できるようになってきた。要するに変なモノが好きなのだ。今回紹介するのは、その一部である。

鶴岡法斎（つるおか　ほうさい）

1973年生まれ。当欄の連載コラム「ガラクタ頂上作戦」でおなじみ。編著書に『新世紀の迷路』『薔薇の螺旋』（アスペクト）、『呪われたマンガファン』（ジャパンミックス）

『カラオケ運勢占い』

歌で隠れた本性がわかる



カラオケで歌うアーティストによってその人の性格や運勢が決まるという占い。複数の歌が好きな人の場合どうするのだろう。それに性格判断もそのアーティストのイメージを書いているだけにしか思えない。（著者・奥村友麻／太田出版）

第4回 サムシング吉松劇場

みなさんはドリームキャスト、もう手に入れましたか～！



サムシング吉松（さむしんぐ よしまつ）
1965年生まれ。大阪府出身。本業はメジャーな作品をバリバリ手がける第一線のアニメクリエイター。大西結花のファンでもあり、最近のトラブル報道にはとても心を傷めた。

祝 ドリームキャスト発売記念!!

1本より2本、2本より3本、どうせなら4本買っちゃえ!!

11月27日 NOW ON SALE SOFT

今日から遊べるドリームキャストゲーム その魅力をすべて見せます!!

P95 鮮烈なる衝撃を体感せよ!

バーチャファイター3tb



P118 世紀末は、もうそこまでやってきた……。

July(ジュライ)



P120 破壊神光臨!すべてを焼き尽くせ!!

ゴジラ・ジェネレーションズ



P122 滑って、泳いで、追っかけて!?ドタバタ大作戦開始!!

ペンペントライアイスロン



絶対得する!? 本体を買ったら まず電話!

Dream Point Bank ドリーム ポイント バンクって何

ドリームキャストソフトは買えば買うほどお得です!!

ドリームキャストで新たに導入されたサービス「ドリーム ポイント バンク」。それではここで、ソフトを買うだけで得をする嬉しいこのサービスを紹介しよう。

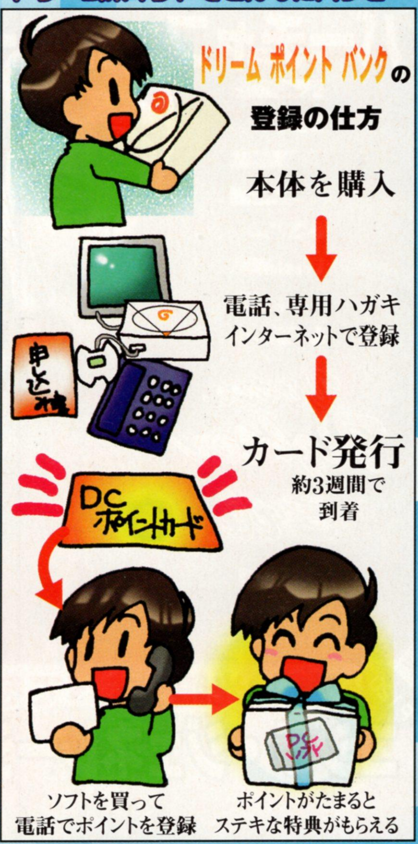
DCで導入される「ドリーム ポイント バンク」は、DC本体購入者を対象としたもので、登録さえすればソフトを買うごとにポイントが蓄積され、その数に合わせた特典が受けられる、ユーザー還元サービス。言うなれば“乗れば乗るだけ得をする”航空会社の「マイレージサービス」のようなものと思ってほしい。

まずはその入会申し込みの流れを簡単に見ていこう。最初に本体を購入したら、電話（24時間受付／03-3599-7077）、本体同梱のハガキ、インターネット（http//www.sega.co.jp/dreamcast/）のいずれかで登録を行う。すると3週間程度で会員カード（ドリームキャストポイントカード）が届く。あとは、DCソフトに同梱される登録用紙に記載された16桁のポイント登録番号を電話で申請する。ポイントの入力は番号を入力するだけ。そうして、登録・蓄積したポイントの数に応じて、ステキな特典がもらえるという流れだ。ちなみに、このステキな特典についてはカードに同封されている「メンバーズマニュアル」に詳しく記載されているので、届くまでのお楽しみにしよう。なお、カードの有効期限は2年間で、2年後にオールクリアとなる。また、同タイトルの複数登録はできないということも要注意だ。

入会費や年会費などは一切不要なので、DCを買ったらとにかく入会してみるしかない。


本体には必ず申し込み用の専用ハガキが同梱される。

ドリームポイントでこんなにハッピー



※詳細はドリーム ポイント バンク事務局（03-3984-8088）へ。
※一部このシステムの対象外となるソフトもあります。

まずは年内発売タイトルを5本買おう!

11月27日～'99年2月28日にかけて、「ドリーム ポイント バンク スタートキャンペーン」を実施。これは期間内に年内発売9タイトルのうち、5タイトル以上を購入・登録すると、購入タイトル数に応じて、ボーナスポイントが加算されるというビッグチャンスだ。まずは年内発売タイトルを買って、ポイントを大幅アップしたいところだ。

さらに、年内に3タイトルを購入すれば、特製「アラームクロック」までもらえる『1 to 3キャンペーン』（詳細はP10へ）もあり、まさにドリームキャストは“ソフトを買えば買うほど得してしまうハードだ。



ポイントの申し込み、登録、確認は、すべて同じ24時間受付の番号（03-3599-7077）で行う。

Topics 周辺機器も続々登場!! 初公開のVGAボックスも

11月27日発売の「アーケードスティック」「ドリームキャスト・キーボード」「ステレオAVケーブル」「S端子ケーブル」「モジュラーケーブル」をはじめ、周辺機器も多数発売予定だ。そもそもゲームはハードとソフトを購入しただけでは本当に快適に遊ぶこともできないもの。周辺機器はゲームで遊ぶための必須アイテムなのだ。ということでここでは、なくすと本当に困ってしまうものや意外と大切なアクセサリ類を紹介しよう。



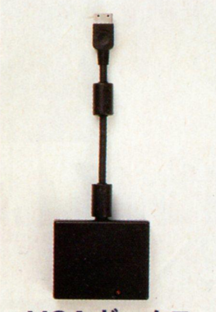
せっかくの迫力ある音を楽しみたい人に。本体にも同梱。
11月27日発売／1,500円（税別）

S端子で映像をキレイに出力したい人には欠かせない一品だ。
11月27日発売／3,000円（税別）





DCならではの電話とDCをつなぐケーブル。本体にも同梱。
11月27日発売／700円



VGAモニタ（パソコン用）に接続可能なRGB信号対応コンバータ。高画質な画面を満喫したい人にはオススメだ。'99年内発売／価格未定

※周辺機器にポイントはつきません。

ALL ABOUT VIRTUA FIGHTER 3tb
オールアバウト バーチャファイター ティービィー

2週目突入!! 総計23ページ!! オールアバウト バーチャファイター3tb

Dreamcast

ついに発売された DC版「VF3tb」を徹底解説!!
(ドリームキャスト)

1本より2本、2本より3本、どうせなら4本買っちゃえ!!

11月27日 NOW ON SALE SOFT

●セガ●発売中
●5,800円
(「Project Berkley」スペシャルディスク付き)
●対戦格闘ゲーム●1～2人用

●移植度 あたたたたた
●対戦熱中度 あたたたたた
●衝撃度 あたたた

NOW ON SALE 11.27



待たせたなっ!!

●DURAL使用コマンド公開!!
●全12キャラクター中級者向けテクニックガイド
●永久保存版! 全キャラクター完全技リストつき!

ヒクソンもビックリのデキ! 先週に続き、役立ち情報満載!!

あたたたっ! 我々はふ○みこん神拳…じゃない、ドリキャス神拳の使い手だ(笑)!! ヒクソン・グレイシーもメじゃないぜ。今日発売ソフトの中でも最強の1本をどこよりも詳しく必殺の秘孔を突きまくりだ!



先週のドリマガのレビューではオール10点満点の最強ソフト。アーケード版のプログラマーも移植チームを大絶賛! 先週に続き、最強ソフトの最強最速ガイドだ!

今週のCONTENTS

デュラル



DURAL

FINAL BOSS



格闘スタイル:すべての格闘家
軽〜重量級(可変型)

「VF」シリーズの最後に待ち受ける強敵、デュラル。「3tb」に登場する"3代目"は、前作よりもはるかに多くの技を覚え、より兵器としての完成度を高めている。すべての技を駆使すれば、死角はない!?

PROFILE［プロフィール］

1P  2P 

Country:UNKNOWN
Birthday:UNKNOWN
Sex:UNKNOWN
Job:UNKNOWN
Blood Type:UNKNOWN
Hobby:UNKNOWN
Statue:UNKNOWN
Weight:UNKNOWN
B/W/H:UNKNOWN

BACK STORY
世界格闘トーナメントに参加する格闘家たちの動きを参考に、秘密結社"J6"が作り上げた2足歩行兵器の新型だ。

[CPU戦時のデュラルについて]

全キャラクターの主戦力とされている大技の数々を、片っ端からガンガン使いこなし、トリッキーにプレイヤーを惑わす。散々いたぶったら、デュラル最強のオリジナル技といわれているコンボエルボーサマーでトドメ。誰もが憎む2足歩行兵器。



チームバトル戦で勝ち抜かれると色がどんどん薄くなる……。

Stage Cave［洞窟］



自然に隠された13番目の闘技場

長い歳月をかけて大自然が生み出した、美しい鍾乳洞がデュラルの処刑場。比較的に薄暗いライトアップと、足場の悪い地形を利用した緻密な戦いが始まろうとしている。



見所は何といっても鍾乳石。光のコントラストも美しいぞ。





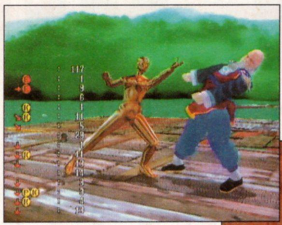


PART 1

トレーニングモード専用 デュラル使用コマンド公開!!

冷徹な戦闘マシーン再び……

サターン版「VF2」でも使えた狂気の戦闘マシーン"デュラル"が、「3tb」でも使用できることが発覚!! トレーニングモード限定という条件付きだが、全キャラクターの特徴的な技と、いくつかのデュラル専用技を巧みに扱うデュラルで遊べるのはやっぱり感激。(右ページの技表は、編集部で独自に調べたものです)



技を発見したい人は

右に掲載した技表以外にも、まだいくつか隠された技があるかもしれない。コマンド表示モードで探し出すのだ。

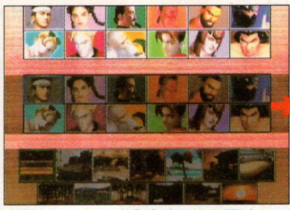


強力な技が目白押し!!

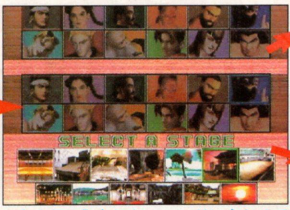
アキラの躍歩頂肘やウルフのジャイアントスイングなど、そのキャラクターを象徴する固有技を巧みに使いこなす。

〈デュラル使用コマンド〉

トレーニングモードを選び、"トレーニングモード"のキャラクター選択画面で START+X+A(START+Y+A)同時押し



上記のコマンドを入力するのと同時に、キャラクターを選択してみよう。



すると、入力したコマンドに合わせて金色と銀色のデュラルが使用可能に。

Xボタン→金



Yボタン→銀



[デュラルの代表的な固有技]

コンボエルボーサマー



ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓚ

コンボエルボーからサマーソルトキックが連続でつながるオリジナル技。

浮身連脚(ふしんれんきゃく)



⇨⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

空中で飛び蹴りを3発も繰り出すオリジナル技。最初の2発は上段攻撃。

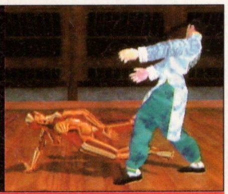
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)



⇨⇨Ⓟ

大きく踏み込んで肘を突き出すアキラの固有技。技の効果も同じだ。

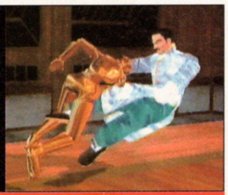
地掃腿(ちそうたい)



⇨⇩Ⓚ

その場で手をつき、体全体を使って1回転しつつ足払いを出すラウの技。

ショルダータックル



⇦⇨Ⓟ

突進系体当たり攻撃。下段ガードされると相手を乗り越えてダウンする。

ストマッククラッシュ



⬃⇨Ⓟ+Ⓚ

一瞬しゃがみこんでから、相手の胸元目がけて頭突きを繰り出す中段技。

影刃(かげやいば)



⇨⇩⬂Ⓟ

影丸を象徴する打撃技。ただし、酒を5杯以上飲んでいないと出せない。

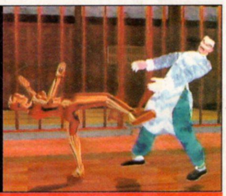
地走り(じばしり)



⇩Ⓚ+Ⓔ

相手の横に回りこみながら素早く足を払う下段攻撃。奇襲技として最適。

背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)



⬃⬃Ⓚ

体をひねりながら倒れる時に、両足で相手を攻撃。自分はダウン状態に。

【技の見方】Ⓟ…パンチ/Ⓚ…キック/Ⓖ…ガード/Ⓔ…エスケープ/➡…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/十…同時押し(※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです)

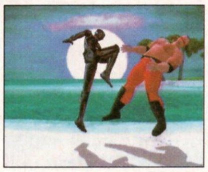
STANDARD TACTICS

[デュラルの連続技]

強力な固有技はもちろん、コンボ始動技にも事欠かないデュラル。相手を浮かすだけではなく、そのあとの連続技にも多段コンボが続出だ!

キラリと光る2つの技

影丸最強の武器である弧延落と、ヒットすれば相手を高く浮かせることができるニーアタック。両方使いこなしてこそ本物のデュラル使い?



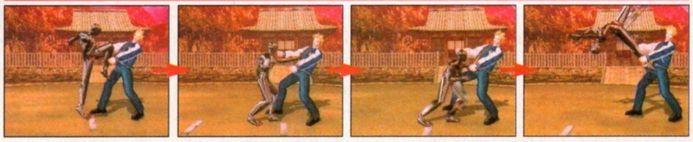
連係にからめて使いカウンターヒットを狙え。



相手が固まっているようなら即投げ→コンボ。

EX.1 難易度 ★★☆☆

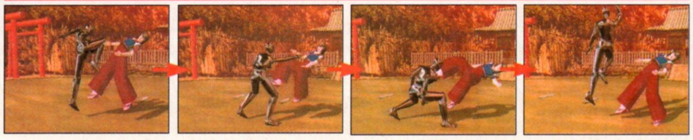
ニーキック→コンボエルボーサマー



膝がヒットしたら、そのままコンボエルボーサマーにつなぐ。パンチはレバー入れっぱなしだ。

EX.2 難易度 ★★☆☆

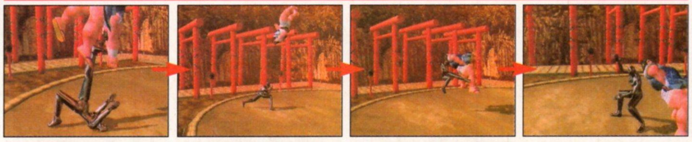
ニーキック→弾拳→影刃



影刃は酒を5杯以上飲まないと出すことができない。ヒザはノーマルヒットでも次につながる。

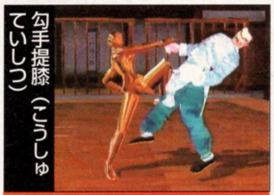
EX.3 難易度 ★★★☆

弧延落→(クイックフォワード後に)飛燕単脚→鉄山靠



相手を投げたらクイックダッシュで近より、飛燕単脚を当てる。着地寸前に鉄山靠がヒットする。

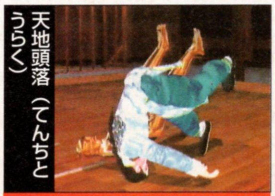
破壊力のある強力なコンボ技から返し技、移動技など、圧倒的な数の技を誇るデュラル。数ある中からいくつかをピックアップして紹介。すべてを使いこなせば、最強の座は約束されたといっていいだろう。



勾手提膝(こうしゅていしつ)

Ⓚ+ⒼⒼ離す

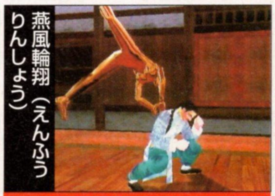
いわゆる飛び膝蹴り。コマンドがアキラの独歩頂膝と同じになっている。



天地頭落(てんちとうらく)

→↓Ⓟ+Ⓖ

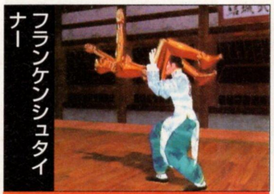
相手の頭を抱え込み、そのまま倒れながら地面に叩き付ける投げ技。



燕風輪翔(えんふうりんしょう)

→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

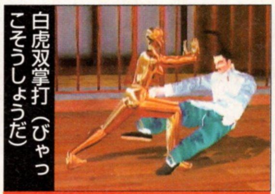
しゃがみ状態の相手の肩に手をついて背後にまわる下段投げ。ダメージ0。



フランケンシュタイナー

↗Ⓚ+Ⓖ

仰向けの状態で両足を相手の首にかけて、頭を地面に叩き付ける投げ技。



白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)

(崩し技中に)↓←→Ⓟ

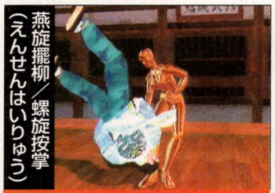
制燕掛塔や進歩里膀などの崩し技のあとのみ、繰り出すことができる。



崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ ←↘Ⓟ+Ⓚ ↓→Ⓟ(←Ⓟ)

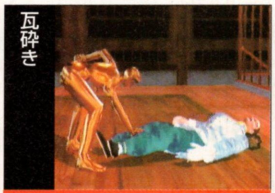
崩拳ヒット時のみ2発目、3発目につなぐことができる投げコンボ。



燕旋擺柳/螺旋按掌(えんせんはいりゅう)

←Ⓟ+Ⓚ

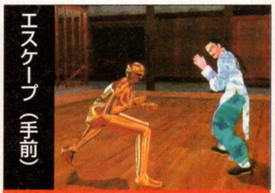
パンチ(キック)を出して来たら当て身。出さなかったら裏圏捶が出る。



瓦砕き

↘Ⓟ

ダウン中の相手を掌で攻撃。鷹嵐のそれよりもなぜか1発少ない。



エスケープ(手前)

↓↓

手前にエスケープしたい場合はこのコマンドを入力。性能は変わらない。

次はPART2 中級者向け対戦テクニック講座だっ!!

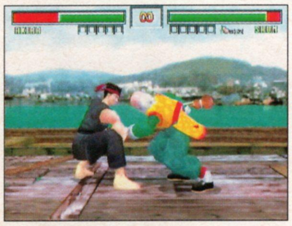
MOVE LIST

技名	コマンド	攻撃属性	備考
●基本攻撃			
弾拳(だんけん)	Ⓟ	上段	カゲ
上蹴り(うえげり)	Ⓚ	上段	アオイ
打突(だとつ)	Ⓟ+Ⓔ	上段	避け
上蹴り(うえげり)	Ⓚ+Ⓔ	上段	アオイ、避け
横蹴り(よこげり)	↘Ⓚ+Ⓔ	中段	避け
弾腿(だんたい)	↘Ⓚ	中段	リオン
地擂り弾(じずりだん)	↓Ⓟ	下段	カゲ
擂り蹴り(すりげり)	↙Ⓚ	下段	カゲ
●小ジャンプ攻撃			
落歩統捶(らくほとうすい)	Ⓟ【空中】	中段	リオン
騰空斜掌(とうくうそうしょう)	↖/↑Ⓟ	中段	ラウ
飛天崩撃(ひてんほうげき)	↗Ⓟ	中段	シュン
跳刺腿(ちょうしたい)	Ⓚ【空中】	中段	アキラ
飛び前蹴り(とびまえげり)	↑Ⓚ+Ⓖ	中段	カゲ
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	↗Ⓚ	中段	パイ
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	↗ⓀⓀ	中中	パイ
地旋(じつむじ)	Ⓚ【着地際】	下段	カゲ
●大ジャンプ攻撃			
ジャンピングフックナックル	→Ⓟ【空中】	中段	ウルフ
飛翔蹴り(ひしょうげり)	Ⓚ【同時】	中段	カゲ
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	Ⓚ【遠距離同時】	中段	カゲ
丸太蹴り(まるたげり)	Ⓚ【空中】	中段	カゲ
飛燕鷹蹴(ひえんようしゅう)	←Ⓚ【空中】	中段	パイ
飛び踵蹴り(とびかかとげり)	Ⓚ【着地際】	中段	カゲ
●背後攻撃			
背連穿掌(はいれんせんしょう)	Ⓟ	上上	リオン
ターンキック	Ⓚ	上段	ジャッキー
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	↖Ⓚ	中段	パイ
背龍爪(はいりゅうそう)	↑Ⓚ	中段	カゲ
廻り手刀(まわりしゅとう)	↓Ⓟ	下段	アオイ
バックドロップキック	↓Ⓚ	下段	ウルフ
地旋腿(ちせんたい)	↙or↓Ⓚ	下段	アキラ
●振り向き攻撃			
穿掌背転(せんしょうはいてん)	←←Ⓟ	上段	リオン
阿仙廻脚(あせんかいきゃく)	←←Ⓚ	上段	シュン
龍尾閃(りゅうびせん)	←←Ⓚ+Ⓖ	下段	カゲ
●固有技			
レベルバックチョップ	←Ⓟ	上段	ウルフ
裏圏捶(りけんすい)	↙Ⓟ+Ⓚ	上段	パイ
ヘルスタップ	↓Ⓟ+Ⓚ	上段	ジェフリー
?	→Ⓚ+Ⓖ	上段	?
浮身連脚	→→→Ⓚ+Ⓖ	上段	デュラル
幻葉(げんよう)	←Ⓚ+Ⓖ	上段	カゲ
ライジングエルボー	→Ⓟ	中段	サラ
躍歩頂肘	→→Ⓟ	中段	アキラ
影刃(かげやいば)	→↓↘Ⓟ	中段	カゲ、酒5以上
斜下掌(しゃかしょう)	↘Ⓟ	中段	ラウ
斜上掌(しゃじょうしょう)	↘Ⓟ	中段	ラウ
ショルダーアタック	←→Ⓟ	中段	ウルフ
ダブルハンマーダウン	←↘Ⓟ	中段	ジェフリー
挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)	↓↘→Ⓟ	中段	シュン
ニーキック	→Ⓚ	中段	サラ
右端脚(うたんきゃく)	→→Ⓚ	中段	アキラ
仰身倒腿(ぎょうしんそうたい)	←Ⓚ	中段	シュン
ジャックナイフキック	↓Ⓚ	中段	サラ
旋風蹴り(せんぷうげり)	↖Ⓚ	中段	カゲ
ラウンドキック	↑Ⓚ	中段	サラ
後蹴下腿(こうしゅうかたい)	↙↙Ⓚ	中段	シュン
ライジングニー	↓→Ⓚ	中段	サラ
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	しゃがみ→立ち中にⓀ	中段	パイ
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	ジャッキー
鉄山靠(てつざんこう)	←→→Ⓟ+Ⓚ	中段	アキラ
ストマッククラッシュ	↙→Ⓟ+Ⓚ	中段	ジェフリー
落閃刃(らくせんじん)	しゃがみ→立ち中にⓅ+Ⓚ	中段	カゲ
単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ+Ⓖ	中段	シュン
葉呀龍(はがりゅう)	→→Ⓚ+Ⓖ	中段	カゲ
ミドルスピンキック	←→Ⓚ+Ⓖ	中段	ジャッキー
水車蹴り(すいしゃげり)	↖Ⓚ+Ⓖ	中段	カゲ
サイドフックキック	↙Ⓚ+Ⓖ	中段	ジャッキー
スラントバックナックル	↙Ⓟ	下段	ジャッキー
針鼠弾(しんそだん)	(後転後)←↙↓↘→Ⓟ	下段	カゲ
地掃腿(ちそうたい)	→↓Ⓚ	下段	ラウ
後転地擂り脚(こうてんじずりきゃく)	→↘↓↙←Ⓚ	下段	カゲ
回転地擂り脚(かいてんじずりきゃく)	←↙↓↘→Ⓚ	下段	カゲ
疾地掃腿(しっちそうたい)	↘Ⓚ+Ⓖ	下段	リオン
燕旋蹴(えんせんしゅう)	↓Ⓚ+Ⓖ	下段	パイ
地走り(じばしり)	↓Ⓚ+Ⓔ	下段	カゲ
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	→→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	カゲ
葉重ね(はがさね)	ⓅⓀ	上上	カゲ
烈掌(れっしょう)	ⓅⓅ	上上	カゲ
パンチサイドキック	Ⓟ↓Ⓚ	上中	サラ
鎖鎌(くさりがま)	ⓀⓀ	上中	アオイ
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	しゃがみ→立ち途中にⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ	中上	カゲ
横双手(おうそうしゅ)	Ⓚ+ⒼⓅ	中上	シュン
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	→ⓅⓅ	中中	リオン
エルボーハンマー	→Ⓟ←Ⓟ	中中	ジェフリー
ライジングハンマー	←↘ⓅⓅ	中中	ジェフリー
ダブルジョイントバット	→ⓅⓀ	中中	サラ
エルボーサマー	→Ⓟ←Ⓚ	中中	デュラル
連環腿(れんかんたい)	→→ⓀⓀ	中中	アキラ
ジャックナイフサイドキック	↓ⓀⓀ	中中	サラ
スラントロースピンキック	↙ⓅⓀ	下下	ジャッキー
連捶磨盤手(れんすいまばんしゅ)	ⓅⓅⓅ	上上上	リオン
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ←Ⓟ	上上上	ジャッキー
コンボエルボー	ⓅⓅ→Ⓟ	上上中	ジャッキー
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ←ⓅⓀ	上上上上	ジャッキー
コンボエルボーサマー	ⓅⓅ→Ⓟ←Ⓚ	上上中中	デュラル
●投げ技			
酔歩転身肘(てんほせんしんちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	シュン
ボディスラム	→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	ウルフ
刀霞(かたながすみ)	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	カゲ
フロントスープレックス	↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	サラ
弧延落(こえんらく)	←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	カゲ
ネックブリーカードロップ	→→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	サラ
天地頭落(てんちとうらく)	→↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	パイ
スプラッシュマウンテン	↘↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	ジェフリー
心意把(しんいは)	↙→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	アキラ
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	←→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	ラウ
鷂子穿林(ようしせんりん)	←↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	アキラ
フロントバックブリーカー	←→→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	ジェフリー
貼身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	→↘↓↙←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	リオン
ジャイアントスイング	←↙↓↘→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	ウルフ
進歩里膀(しんぽりこ)	↙Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	アキラ
掣燕掛塔(せいえんかとう)	←↓Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	パイ
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	↓→Ⓟ	中段	アキラ、崩し中先行入力
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	↓←→Ⓟ	中段	アキラ、崩し中先行入力
燕風輪翔(えんふうりんしょう)	→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	パイ
パワーボム	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	ジェフリー
ダブルアームスープレックス	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	ウルフ
マシンガンニーリフト	↓→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	ジェフリー
フランケンシュタイナー	↗Ⓚ+Ⓖ	キャッチ投げ	ウルフ
フェイスクラッシャー	Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	ジャッキー
●崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)			
崩拳	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	アキラ
鷂子穿林[崩拳ヒット中]	←↘Ⓟ+Ⓚ	ヒット投げ	アキラ
双掌[鷂子穿林ヒット中]	↓→or←Ⓟ	投げコンボ	アキラ
●返し技			
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	←Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し	パイ
螺旋按掌(らせんあんしょう)	←Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し	パイ
●ダウン攻撃			
サッカーボールキック	↘Ⓚ	ダウン	サラ
ボディープレス	↑Ⓟ	ダウン	ジェフリー
虎爪連蹴(こそうれんしゅう)	↓↑Ⓟ	ダウン	ラウ
サマーソルトドロップ	↑Ⓚ	ダウン	ウルフ
瓦砕き1(かわらくだき)	↘Ⓟ	ダウン	タカアラシ
●移動技			
手前移動	↓↓	移動系	
背転	↓↖	移動系	
前転	←↙↓↘→	移動系	
後転	→↘↓↙←	移動系	
側転	→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動系	

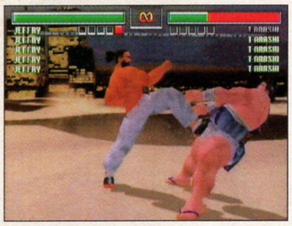


先週号で公開した裏技をもう一度ここでチェック!

ドリームキャスト版で完全再現された各種裏技もチェックチェック! 対戦ではあまり役に立たない裏技ばかりだけど、砂漠ステージの雪だるまや、夜景を横切る銀河鉄道などは苦労してでも見るべき"価値ある移植"(?)、といえそうだ。対戦の合間に疲れた心を癒してくれること間違いなしの裏技集、機会があればぜひ試してくれ。



アーケード版の裏技をすべて網羅した完全移植だ!!



夜空を横切る銀河鉄道は必見。やや運も必要かな?

DC版「VF3tb」主要裏技

①[隠し勝ちポーズ] ジャッキーと影丸は⇩Ⓟ+Ⓖ+Ⓔ、パイはアキラにエクセレント勝ちする。②[金タライ] 2Pカラーの影丸がアキラステージでエクセレント勝ちしたとき、⇩Ⓟ+Ⓖ+Ⓔを押し続ける。③[アルファベットキャラ] アキラ→リオン→パイの順番でスタートボタンを押し、使うキャラを選択。④[コマンド表示モード] アドバタイズの時、ⓅⓀⒼⒺを同時に押しながらスタート。ⓅⓀⒼⒺを押しながら乱入すれば対戦でも表示。⑤[新・鉄山投げ] 修羅覇王靠華山の3発目の鉄山靠が投げられる。⑥[飛び散る火の粉] ジャッキーステージが始まる前にⓅ+Ⓔを押し続ける。⑦[雪だるま] 砂漠ステージで瞬帝を使い、エクセレント勝ちをする。⑧[銀河鉄道] 砂漠のデュラルステージ(夜景)でジェフリーがトーキックスプラッシュマウンテンを決める。

PART 2 ADVANCED TECHNIQUE GUIDE
中級者向け対戦テクニック講座

「バーチャファイター」シリーズに限らず、対戦ものはよくジャンケンに例えられる。上段、中段、下段攻撃に加えて上下の投げ、移動、その他のフィーチャーをプレイヤー同士がどう出していくかで勝敗が決まる。しかし、何も考えずに対戦しても、ただの技の出し合いにしかすぎない。様々なテクニックを覚えて「高度なジャンケン」を会得せよ!

基本を積み重ねて勝て!

対戦で勝つには、打撃技や移動、投げ技の細かい仕組みを知ることから始める。何をどうしたら有利になるのか、どういう状況になったらどれだけ不利なのかを把握しよう。また、技がヒットした状態、浮いた高さなどを瞬時に把握し、その局面において最高の対処ができるようになれば勝利がおのずと近づいてくる。基本と応用の積み重ねが重要なのだ。



漠然と連係を出しているだけでは見えてこない、より高度な対戦をするなら、有利になるための知識や小技を知ることが一番の近道だ。

Lesson1 技のヒット/ガード後の攻防について

まずは技がヒットしたあとと ガードされたあとのスキの大きさを理解しよう。

有利、不利な状況を知る

相手に打撃技をヒットさせると自分が有利に、ガードされると技のスキが大きくなるため不利になる。

たとえばパンチなどの速くダメージの少ない技はリスクが少なく、ガードされてもあまり不利にならない。その代わり、ヒットしても有利な時間も非常に短い。こういった技を牽制に使い、相手の反撃を誘ってエスケープ、というように、まずは状況を想定した連係から作っていこう。

不利 ⟷ 有利

スキの大きい技をガードされた



ダメージの大きい技などは、ガードされると行動不能になる時間が長い。相手は投げ技や打撃で反撃し放題だ。

スキの小さい技をガードされた



スキの小さい技は、ガードされても相手はたいした反撃ができない。やや不利な状況だが、次の攻撃が読めれば問題なし。

技が相手に通常ヒットした



ノーマルヒットでダウンを奪えない技は、当ててもあまり有利ではない。が、相手の動きを一瞬だけ止める程度は役立つ。

技が相手にカウンターヒット



相手の技の出始めにこちらの打撃がヒットするとカウンターになる。ダメージは増え、大きくよろけさせることも。

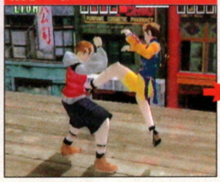
Lesson2 "投げ抜け"を覚えて読み合いに勝率アップ!

投げ技は一方的に食らうものではない。投げ抜けコマンドを入れることで回避できるのだ。

投げにくる状況を読め

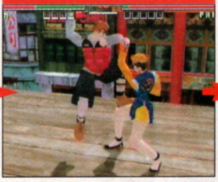
自分が大きくよろけてしまった時などは、相手にとって投げ技を決める大きなチャンス。しかし、おとなしく投げを食らうことはない。相手が入力した投げコマンドの最後のレバー方向+Ⓟ+Ⓖ(下段投げはⓅ+Ⓖ)コマンドをほぼ同時に入れれば回避できる。相手が狙ってくるであろう投げ技を予測し、タイミングを測ってガッチリと投げ抜けしておこう。

技をガードされた→相手が投げコマンドを入力



打撃技をガードされると、攻撃側が少しの間、硬化する。

相手の投げたタイミングを計り、ほぼ同時に投げ抜け



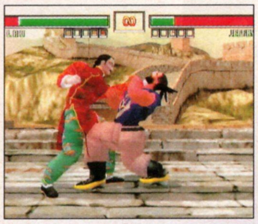
相手が投げを入力したと読んだら投げ抜けコマンド入力。

タイミングと投げ抜けコマンドが合えば→成功!!



投げ抜けが成功すれば、ダメージを食らわずに回避できる。

投げ抜け後の有利・不利も重要



投げ抜け後、互いに近い間合いだったり、有利不利もある。投げ抜けしても油断は禁物だ。

高等テクニック! "ガード投げ抜け"で投げと打撃を防げ

自分の技がガードされた時は、相手が投げか打撃で反撃を試みる。普通はガードか投げ抜けのどちらかしかできないのだが、このテクニックを使えば打撃をガードしながら、失敗モーションを出さずに投げ抜けもできてしまう。

エスケープガード投げ抜け



技をガードされた。通常の投げ抜け入力だと投げスカリモーションが出てそのままスキに……。

ココの入力が重要!

素速くⓅ+Ⓖで投げ抜けの保険を入れる。投げ失敗動作が出る前に……。

Ⓟ+ⒼのⓅをはじくように1フレーム以内に離す。これでガードになる。

Lesson3 EXTRAコンボ～状況に応じた連続技をマスターせよ

相手を浮かせてからや、特定の技からの連続技をマスターしなければ勝ちはない。

状況判断が最重要!

空中コンボや連続技では、互いの構え、地面の起伏やキャラの体重などが影響してくる。浮かせたあと、一瞬で状況を判断しないと、せっかくのチャンスがふいになってしまう。

軸足の位置も重要になる



中段キック系の技は引き足から繰り出される。互いの軸足がハの字でないと入らないコンボもあるぞ。

バウンドコンボを使いこなせ



相手がダウンした瞬間に起こるバウンド現象。その一瞬の間に技を叩き込むこともできるのだ。

●壁コンボ

キャラが壁にぶつかると跳ね返ってくる。これを利用したものが壁コンボだ。位置を入れ替える技も壁があるため相手が遠くへ行かず、通常では入らない打撃技がヒットするのだ。ダメージも大きい。

●アンジュレーションコンボ

地面や階段の高低差を使った空中コンボ。浮かせる側が高い位置にいる場合、浮かされたキャラは坂道のぶんだけ滞空時間が長くなる。空中で入れる打撃技の数や種類が大きく増えるはずだ。

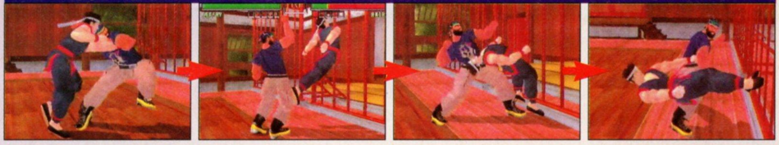
●キャラクター限定:対葵コンボ

膝蹴りなどで浮かせる場合、相手のキャラは体重が軽いほど高く浮く。軽量級の中でも特に葵は、他のキャラよりも多くの打撃技を入れられる。特定のキャラにしか入らないコンボも覚えておこう。

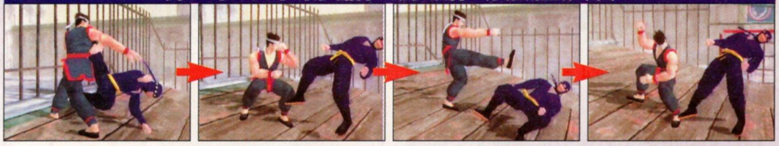
●キャラクター限定:対鷹嵐コンボ

鷹嵐は他のキャラとまったく異なり、ダウンする時もほとんど空中へ浮かない。ただし、ダウン中はほとんどバウンドしたような状態で、思わぬ技が入ることがある。鷹嵐用コンボで細かく拾おう。

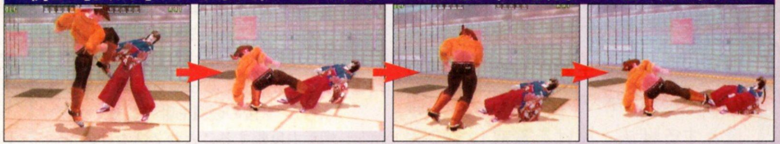
例1：［ジェフリー］バックスロー→ケンカアッパー→フルスイングハンマー



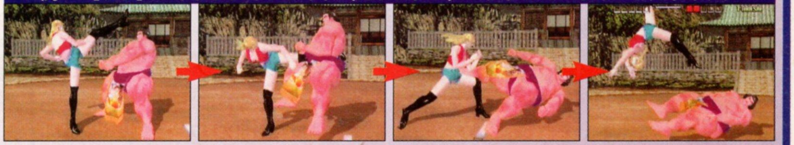
例2：［アキラ］順歩翻胯→躍歩頂肘→修羅覇王靠華山



例3：［ウルフ］ニーブラスト→ロースマッシュ→ショートショルダー→ロースマッシュ



例4：［サラ］ジャックナイフサイド（カウンター）→ダッシュ→サマーソルトキック



Lesson4 特殊移動～Eボタンなどを使った現役「VF」プレイヤーのテクニック

エスケープを始めとする移動は、うまく組み合わせれば特殊な動きをすることが可能だ。

必ずモノにしたいテク!

移動といえばダッシュ、バックダッシュ、しゃがみダッシュ程度しか思いつかないものだが、他にも対戦で有利になるための移動テクニックが存在する。見た目にはわかりにくいが、相手の中段攻撃をしゃがんでかわしたり、通常よりも大きく相手の横へ回り込んだりできる。素速い入力を求められるが、中級者以上は必携のテクニックだ。

じり下がり・バックワープ

廃止されたしゃがみバックダッシュのように、少しだけ後ろへ下がりながらしゃがむテクニック。肘はこれでかなりかわせる。

じり下がり[↙]　バックワープ[←Ⓔ↙]



後ろ斜め下方向へレバーを入れっぱなしにするだけ。

バックダッシュをキャンセルしてじり下がり。不自然な動き。

ネオ台湾ステップ(回り込み)

エスケープを使って同じ方向へ延々と回り込むテクニック。つねに画面手前方向にしか移動できないのがわずかなネックか。

[↘↓↘Ⓔ↓↘Ⓔ↓↘Ⓔ↓↘Ⓔ…]



しゃがみダッシュのレバーを入れたままエスケープ。

再びレバーを下へ戻してしゃがみダッシュ。同じ方向へ回る。

韓国ステップ(ダッシュしゃがみをからめたジグザグ移動)

左右へエスケープしながら少しだけバックダッシュ。投げが入りそうで入らない、かなり微妙なステップだ。

[↘↓↘⇦Ⓔ↘↓↘↓Ⓔ↘↓↘…]



しゃがみダッシュとダッシュ、バックダッシュを繰り返す。

カゲとリオンは⇦⇦でバックダッシュする必要がある。

Lesson5 「VF3tb」ならではの気になるテクニック“背面取りパターン”

堅実な選択とはいえないが、相手の背後へ回り込むためのテクニックも覚えて損はない。

とにかく回り込め!

相手をダウンさせたあとは蹴り起きによる2択がかけられるため、起き上がるほうがほんの少しだけ有利。しかし、蹴り起きの背後へ回り込めれば再びダウンさせられる。必ず蹴り起きを出してくる相手には、背面取りパターンを使ってダメージを稼ぐといいだろう。ただし、あまり確実ではないし、連発しても不利になるだけだ。



キャラクター固有の技を使った“背面取り”

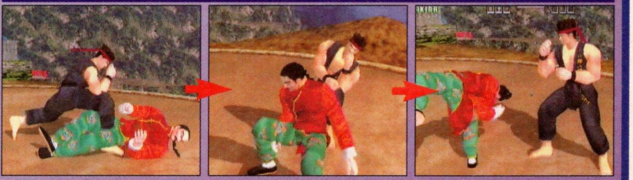
ジェフリーのバックフリップを食らった相手が横転蹴り起きをすると同時にエスケープで回り込む。これだけで背後が取れる。



軸移動を使った共通の“背面取り”

やや狙いにくいが、全キャラ共通の背面取りがコレ。横投げ後に⇨Ⓔを連続で何度も入れ、ジワジワと軸をずらすのだ。

例：横転起き蹴りをかわす基本の“背面取りパターン”

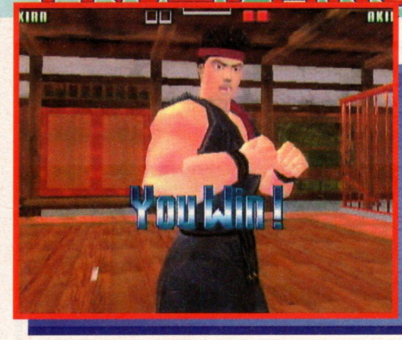


［まずは相手に密着］
倒れている相手に向かってダッシュ。密着するのが目的だが、蹴り起きを誘うためでもある。挑発しまくれ!

［ココでエスケープ!］
蹴り起きが出ると同時にエスケープ。中段蹴り起きの出始めにエスケープを合わせるのがベストのタイミングだ。

［背面取りに成功］
最後はこんな状態に。もはや投げを入れようが、打撃で浮かせようがやりたい放題。何度も通用するわけではないが……。

そしてPART3 全12キャラクター対戦攻略編へGO!!



アキラと戦うために![対アキラ戦術]

AKIRA

YUKI

結城　晶

対戦ランク
軽量級A/中量級B/重量級B

硬化が短くガードされても反撃を受けない、裡門頂肘を筆頭に、ガンガン押してくる嫌なキャラクター。しかも、ガードするだけで体制を崩されて、そこから修羅覇王靠華山交じりの空中コンボを決められてしまう、開胯や撃歩翻胯も凶悪。その対処方法とは!?



VS AKIRA(アキラを敵とした時のポイント)

近距離戦は絶対避けよう

近距離で5割4割のダメージを奪う強烈な打撃技、多彩な投げ、ガードする相手をも強引に撃破する開胯をはじめとした崩し技……これに加え最速ランクの素早い突進系中段攻撃・裡門頂肘を主軸とした"理詰めの近距離戦"が、アキラのもっとも得意とする戦法。投げを警戒しつつ突進系単発技をどうエスケープなどでかわすかがアキラを倒すカギだ。

この技をガードしたら反撃!

注目度B　躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)
ガード後は、重量級の膝蹴りまで反撃が決まる。確実に返していきたい。

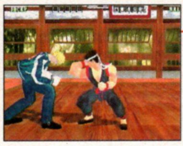
注目度A　馬歩衝靠(まほしょうこう)
ガード後に間合いが開くので投げは入れにくい。肘やパンチで反撃可能。

注目度C　鉄山靠(てつざんこう)
どのキャラクターでも主力のコンボ始動技が入るほど、スキは大きい。

注目度D　貼山靠(てんざんこう)
硬直は意外と短く、膝蹴りでは反撃できない。肘などで対処していこう。

この技・連係に注目

〈裡門頂肘〉(りもんちょうちゅう)



注意度:S
●攻撃属性:中段
●ダメージ:20-40
●発生:10

アキラ主力の突進系中段攻撃。しゃがみ状態にヒットさせるとよろけさせることができ、あらゆる場面で使われる。ガード後の硬直も非常に短いので、相手も反撃することができないのが強み。近距離でヒットするとダウンを奪うことができる。

〈猛虎硬爬山〉(もうここうはざん)



注意度:A
●攻撃属性:中段/特殊中段
●ダメージ:25-65
●発生:11

牽制、奇襲、反撃といった、様々な使い方ができる主力技。近距離ではダメージの高い中段攻撃、遠距離ではしゃがみガードを外す効果を持つ特殊中段となるため、状況次第で様々な連係が考えられる。ダッシュしゃがみからの2択が強い。

〈開胯〉(かいこ)



注意度:S
●攻撃属性:上段(ガード外し)
●ダメージ:5
●発生:12

中段属性・しゃがみガード外し効果を持つ撃歩翻胯(⇩Ⓟ+Ⓖ)とならぶ、アキラの打撃系崩し技。上段ガードしている相手の体制を崩す効果を持ち、決まれば最速入力の右端脚→修羅覇王靠華山が連続技として入ってしまう。パンチからの連係が強力。

傾向と対策

エスケープで突進をかわせ

防いでしまえばアキラ側がやや不利になる。反撃技が入らないので、基本的にはガードしたあとに投げと中段の2択をしかけていくこと。また、腹側方向のエスケープに弱く、軸移動で避けて対応することも可能。



裡門頂肘での反撃を読んだら、エスケープで素早く対応。避けたあとは強力な投げや打撃を叩き込んでやろう。

防いで投げるか、読んで中段を置くか……

猛虎硬爬山は、近距離で出されたものをガードした時のみ、投げ技で反撃することができる。また、技を打つ際に一瞬しゃがみ状態になるため、相手が技を出す前に肘などで先手をとっていくといいだろう。



ダッシュしゃがみで接近して猛虎硬爬山を打つ嫌な奴は、ダッシュしゃがみを読んで、エルボーで先手を打て。

食らって投げるか、しゃがんで対処するか!?

開胯は上段属性の技なので、しゃがんでいればかわすことができる。(撃歩翻胯はしゃがむ相手にも当たるがリーチは短い)。カウンターで食らった時のみ投げ技反撃が可能だが、タイミングは非常にシビア。



しゃがんで回避した時は、投げ技で確実に反撃を決めていきたい。しかし、膝で返せるほどのスキはない。

Weekly PickUp! [今週のピックアップ!]

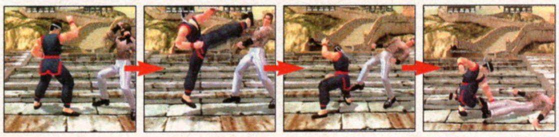
今週のEXTRAコンボ

開胯を始動技とした空中コンボは、技の実用度からみても実戦でガンガン使える。まずは開胯→右端脚から練習だ!

[軽&中量級/順足限定コンボ]★★★☆

このコンボで注意すべき点は、鉄山靠をどこで当てるかだ。空中コンボで使用する際も距離によってダメージが変化するため、できるだけ近接した状態でヒットさせよう。

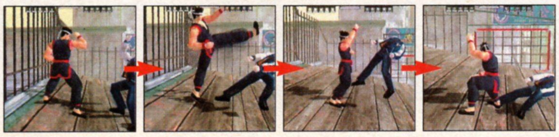
開胯→右端脚→鉄山靠→槍下炮



[アンジュレーション高→低]★★★☆

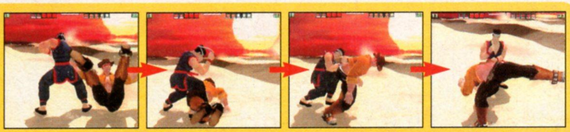
アンジュレーションの高→低を利用した、アキラの最多コンボ。開胯で相手がよろければ、右端脚→揚砲→修羅覇王靠華山のすべての技が最速の入力で決まる。破壊力も抜群だ。

開胯→右端脚→揚炮→修羅覇王靠華山



背面取りパターン

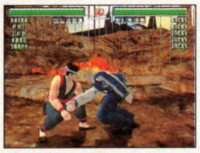
対戦相手に獅子抱月が決まった時に狙える背後取り。その順序は、獅子抱月→ダッシュで密着→相手の頭方向にエスケープ、をするだけ。相手の横転方向と逆側にエスケープするのがポイントとなる。



獅子抱月→相手の背中方向エスケープで仕込みは終了。この直後に相手がこちらの軸移動方向とは逆に横転起きをしてくれれば、背面取りが成功する。馬歩衝靠→修羅覇王靠華山のコンボだけでなく、大浙江も決められる。

●アキラの投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
倒身捜腿(とうしんそうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
獅子抱月(ししほうげつ)	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ
鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ
大纏崩捶(だいでんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
心意把(しんいは)	↙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
大浙江(だいせっこう)	Ⓟ+Ⓖ	背後キャッチ投げ	投げ抜け不可
順身翻胯(じゅんしんほんこ)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	⇦Ⓟ+Ⓖ
順歩翻胯(じゅんほほんこ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	⇩Ⓟ+Ⓖ
進歩里胯(しんぽりこ)	↙Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	↙Ⓟ+Ⓖ
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ~⇦Ⓟ+Ⓚ~⇦or⇦Ⓟ		
鷂子穿林[崩拳ヒット中]	⇦↘Ⓟ+Ⓚ	ヒット投げ	↘Ⓟ+Ⓖ



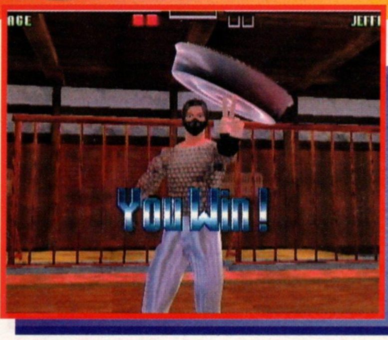
絶対避けたい"引き鉄山"

アキラがメインで使う投げ技は、1フレーム入力可能な獅子抱月と、先行入力の鉄山靠で大ダメージを奪える崩し技・順身翻袴の2つ。特に順身翻袴はなるべく抜けたい技だ。



各種投げの使い分けを知る

アキラが相手をリング端に追い詰めらたら、狙ってくる投げ技は相手を後方に吹き飛ばす心意把や大纏崩捶の可能性が高い。逆に追い込んだ場合は、順歩翻胯か進歩里胯で形勢を逆転されてしまう。対戦中はリングの位置取りを考え、できるだけリスクのない投げ抜けを考えてみよう。



影丸と戦うために！［対影丸戦術］

KAGE-MARU

影　丸

対戦ランク
軽量級B/中量級B/重量級A

技の速さがあり、強力な打撃も駆使してくるカゲと対峙した時、いかに相手の打撃を止めるかが重要となる。また、スキの大きい技も持っているため、要所要所でキッチリとガードできれば、それほど驚異となる相手ではないはずだ。ただし弧延落には注意しよう。



VS KAGE（影丸を敵とした時のポイント）

肘打ちと弧延落に注意！

カゲの最大の武器は、肘打ちと中蹴り。どちらもしゃがんだ状態でヒットすると、大きくよろけてカゲ側が有利になる。よろけさせたあとは、ダッシュしゃがみから投げ、再びよろけ技を狙う、旋蹴りなどでダウンを奪いにくる、のいずれかの行動を選んでくるはずだ。基本は立ちガードで戦うのがベスト。カゲの投げを嫌うなら打撃を多めに使えばいい。

この技をガードしたら反撃！

散弾螺旋裏蹴り（さんだんらせんうらげり）　注目度 B
4発目の蹴りが出る前に、下段パンチで技の出かかりを止めるもよし。

散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）　注目度 B
すべてガードしたあと、やや間合いが開くが、ダッシュして投げが入る。

裏水車（うらすいしゃ）　注目度 C
慣れれば技の出かかりを見切れる。ガード後は余裕で背後投げが入るぞ。

地走り（じばしり）　注目度 C
中、下段攻撃か上段投げでの反撃が可能だ。見た目に惑わされるな！

この技・連係に注目

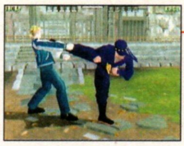
〈肘打ち〉（ひじうち）



注意度:S
- 攻撃属性:中段
- ダメージ:19
- 発生:11

カゲ側から見れば、相手をよろけさせるか、ガードを堅くさせて弧延落などの投げを狙いたいところ。そこで比較的リスクの少ないよろかせ技として使うのが肘打ちだ。しゃがんだ状態で食らった場合、キャラは大きくよろけ、立ち状態になるのだ。

〈旋蹴り〉（つむじげり）



注意度:A
- 攻撃属性:中段
- ダメージ:35
- 発生:14

カゲが持つ中段攻撃の中では速い部類の技。くらうとダウンするうえ流影脚や地滑りを入れられてしまうやっかいな攻撃だ。しかも、条件によってはエスケープにも追従してくる。ダメージも高いので、投げを警戒してしゃがむと食らってしまう。

〈龍尾閃〉（りゅうびせん）



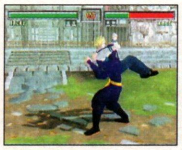
注意度:A
- 攻撃属性:下段
- ダメージ:12
- 発生:21

数少ないカゲの下段攻撃。中でもこの龍尾閃はモーションが速めで、ヒット後に半月蹴りでの追加攻撃を食らってしまう。上段、中段攻撃が多い相手だけに、突然の下段攻撃は見切りにくい技といえるだろう。スキも少ないので素速い反応が必要だ。

傾向と対策

立ちガードしていれば問題ないのだが……

肘打ちを狙うまえに、しゃがませるための立ちパンチなどで誘いをかけてくることが多い。相手のこうしたしゃがみを誘うパターンを見切り、相手のパンチがギリギリ届く距離を保って戦うのがベストだろう。



肘打ちをガードした場合は、先行入力で反撃技を入れれば問題なし。上段投げ、パンチなどの速い技を使おう。

ガードするか、それともしゃがんで避けるか？

旋蹴りの弱点は3つ。ガードしたあとは投げ、パンチなどでの反撃が可能なことと、少し離れた間合いでは、しゃがんだ相手にヒットしないこと。最後はカゲの腹側へかわした時、じつは避けられてしまうことだ。



旋蹴りが出ると同時にカゲの引き足方向へかわした場合、近くにいても避けられる。構えをよく見て回避せよ。

龍尾閃の動きに慣れ、適切な反撃をしよう

龍尾閃はこちら側に背中を向ける攻撃。ガード後は背後下段投げが決まるのだが、最速のタイミングで入れないと不発となってしまう。確実に反撃をするのなら、技の出の速い中段攻撃で堅実に攻めていこう。



パイの飛燕烈脚のように速い小ジャンプ攻撃を反撃に使えるなら半月蹴りに対応可。カゲがかわすなら投げも。

Weekly PickUp!［今週のピックアップ！］

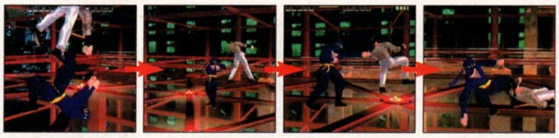
今週のEXTRAコンボ

より華麗に、より多くのダメージを与え、より遠くへ運ぶための空中コンボを御紹介。とっさに出せるよう練習せよ！

［鷹嵐以外の全キャラに］★★★☆

ダメージはそこそこだが、かなりの距離を運べる空中コンボ。弧延落からエスケープすると斜めに移動し、高い位置で螺旋→弾拳へ。弾拳は➡ⓅⒼⓅⒼ入力でリーチを伸ばすのがコツ。

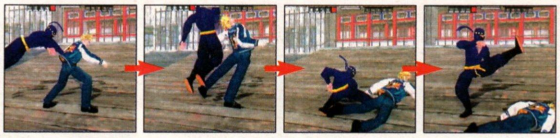
弧延落→エスケープ（背中側）→螺旋→弾拳×2（➡Ⓟ）→烈掌→地滑り



［全キャラ共通の連続技］★★☆☆

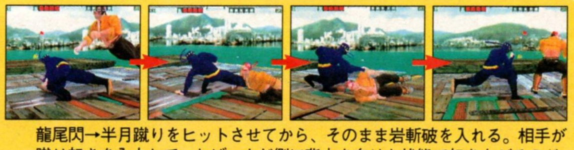
順逆自在からの影刃は、先行入力で最速で出しても相手の対応や条件によって当たらない場合がある。より確実に入れたいなら、影刃を飛び前蹴り（⇗Ⓚ）にするといいだろう。

順逆自在→影刃→擂り蹴り→踵落とし



背面取りパターン

龍尾閃をヒットさせたあとは半月蹴りを入れるのがセオリー。さらに相手の背後を取るなら、岩斬破を出してみよう。当たりはしないが、蹴り起きの直前に出せば相手はなぜか背中を向けてしまう。



龍尾閃→半月蹴りをヒットさせてから、そのまま岩斬破を入れる。相手が蹴り起きを入力していれば、カゲ側に背中を向けた状態で起き上がるのだ。主力の下段攻撃から狙えるだけに、かなり実用的である。

●影丸の投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
太刀（たいとう）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
刀霞（はがすみ）	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇘Ⓟ+Ⓖ
影霞（かげがすみ）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
浮霞（ふがすみ）	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ
順逆自在（じゅんぎゃくじざい）	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
弧延落（こえんらく）	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ
イズナ落とし（いずなおとし）	（弧延落後）⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	投げ抜け不可
イズナ落とし（いずなおとし）	（弧延落後）⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	投げ抜け不可 対鷹嵐専用技
霧霞（きりがすみ）	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
葉裏霞（はうらがすみ）	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可
順逆自在（じゅんぎゃくじざい）	⇨Ⓟ+Ⓖ	横/背後投げ	投げ抜け不可
浮身乱弾撃（ふしんらんだんげき）	⇗Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	投げ抜け不可
闇霞（やみがすみ）	⇧Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	投げ抜け不可



イズナ落としは状況によって

弧延落からの空中コンボはバリエーションが豊富で、楽しい技。鷹嵐に空中コンボは入らないが、弧延落後のイズナ落としが⇧Ⓟ+Ⓖと⇩Ⓟ+Ⓖから選べる。⇩Ⓟ+Ⓖはやや遠くへ投げる。



弧延落は最初から狙わずに

弧延落を読まれにくくするためには、最初から狙っていかないことが大事。投げ抜けされてもリスクが少ない順逆自在や刀霞をメインに使い、いざという時に弧延落を入れよう。



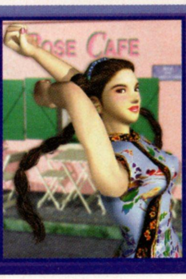
パイと戦うために！［対パイ戦術］

PAI CHAN

パイ チェン

対戦ランク
軽量級A／中量級B／重量級A

元来の素早さに加えて華麗な技の数々を繰り出すパイ。強力な浮かせ技と空中コンボを持つ、うかつに手を出せない相手だ。しかし、防戦一方になるとガンガン攻め込まれ、逆をつかれて痛い目に会うことも。反撃へ転じるためのポイントを押さえて攻め込もう。



VS PAI（パイを敵とした時のポイント）

技の速さに惑わされるな

スキの少ない技を使って攻めてくるのはどのキャラでも一緒だが、特にパイは雷撃掌から旋中腿と連環転身掃脚への２択など、つなぎの速い連係を組み立ててくる。しかし、そこで弱気になってはいけない。技と技の間には必ずつけこむスキがある。弱気になってガードを堅くするのは、相手の思うつぼだ。反撃可能な技を見切り、攻撃の糸口をつかもう！

この技をガードしたら反撃！

注目度 C　連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）
４発目の下段蹴りは硬直時間が非常に長い。下段投げや中段攻撃で。

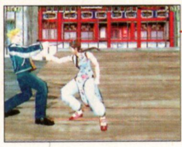
注目度 D　連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）
これも硬直時間が長い、リーチのある打撃か、ダッシュして投げよう。

注目度 D　飛燕単脚（ひえんたんきゃく）
飛燕単脚をガードした場合は投げが入る。打撃技での反撃も効果的だ。

注目度 C　翻身掃脚（ほんしんそうきゃく）
よく見ていれば、翻身掃脚の出始めを見切れる。ガード後は下段投げ。

この技・連係に注目

〈雷撃掌〉（らいげきしょう）



注意度:S
●攻撃属性:上上上
●ダメージ:10+10+12
●発生:10

最初の１発がヒットすれば、３発目のパンチまで連続技となる。総ダメージはたいしたことがなくても、さらに４発目が中段と下段に振り分けられるのが痛い。上段攻撃のコンビネーションだが、こちらの打撃を止められやすく、あなどれない技だ。

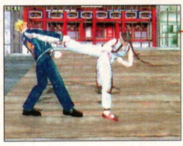
〈旋中腿〉（せんちゅうたい）



注意度:S
●攻撃属性:中段
●ダメージ:21
●発生:14

雷撃掌でしゃがませ、旋中腿でよろけさせるのがパイの典型的パターン。雷撃掌を止めようと遅い技を出すと、旋中腿がカウンターヒットし、さらに空中で連環転身掃脚を決められてしまう。ガードしても反撃しにくいほどリスクの少ない技なのだ。

〈腿登裏旋脚〉（たいとうりせんきゃく）



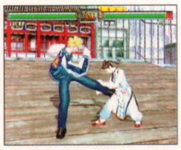
注意度:A
●攻撃属性:中段
●ダメージ:35（40）
●発生:14

しゃがんだ状態からわずか14フレームで発生する中段攻撃。さらに半回転する蹴りのため、回避する方向によってはエスケープにもヒットする。しゃがんでから繰り出す技なので下段攻撃をガードしたあとの反撃技として多用される。リーチも長め。

傾向と対策

じつは安定の反撃技が！強気に突進を止めろ！

一見して穴のない雷撃掌。しかし、４発目の蹴りが出るまでにわずかな時間がある。ここを出の速い下段攻撃で止めてしまえば（下段パンチなど）、４発目を止められるうえにしゃがんで避けることもできるのだ。



雷撃掌をガードしたら、すぐに下段攻撃だ。技の速さにだまされるが、じつは出し切るとスキの大きい技なのだ。

反撃できない技にはエスケープで対抗を

典型的なパターンの連係で使ってくる場合、無理にガードするより適切な方向へかわしてしまうのが一番。旋中腿が出ると同時にパイの背中側へエスケープすれば楽に回避できる。タイミング重視の回避方法といえる。



パイの背中側、つまり構えの足が前へ出てる方へ避ければ高い確率で避けられる。構えはつねに観察すべきだ。

避ける方向さえ合えばあっさり回避可能だ

接近戦で腿登裏旋脚がくると読んだら、ガードするよりもパイの腹側へエスケープして回避しよう。やや離れた間合いなら、足の先部分は上段判定となっているためにしゃがんでいるだけで避けられるはずだ。



パイの腹側へ、技が出ると同時にエスケープ。うまく避けることができたら、浮かせ技を当てて空中コンボだ。

Weekly PickUp!［今週のピックアップ！］

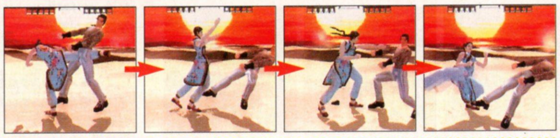
今週のEXTRAコンボ

空中コンボの狙いどころは旋中腿と高蹴腿のカウンターから。相手のキックをカウンターで取れれば、より高く浮くぞ。

［軽＆中量級／順逆限定コンボ］★★★☆

基本の空中コンボ、旋中腿カウンーからの連環転身掃脚の間に燕子双掌をはさんだもの。対軽量級なら旋中腿から高蹴腿で浮かせ直し、連環転身掃脚を入れてみてもいいだろう。

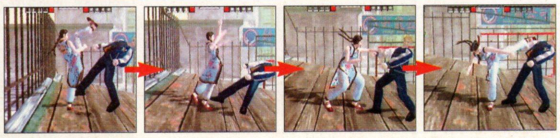
旋中腿（カウンター）→燕子双掌→連環転身掃脚（➡ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）



［アンジュレーション高→低］★★★☆

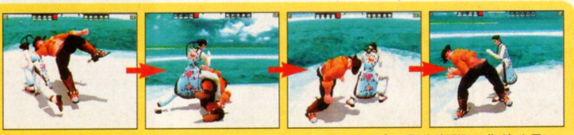
パイが階段の上にいる状況で高蹴腿をカウンターヒットさせた場合、この空中コンボが入る。パイステージの最上段からであれば、さらに多くの打撃をはさむことができる。

高蹴腿（カウンター）→燕子双掌→連環高端脚（➡ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ）



背面取りパターン

転身捜倒（Ⓟ+Ⓖ）と、倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）を決めたあとがパイの裏回りチャンス。飛燕単脚で相手の反対側へ回れる。位置を入れ替えるだけなら、蹴り起きを食らわないようダッシュして離れよう。



パイに対して相手が横にダウンした状態になれば、飛燕単脚で背後を取りやすくなる。相手が遠くでダウンしているなら、翻身跳端脚（走り中Ⓚ）で簡単に位置を入れ替えることが可能。とはいえ、そのメリットは少ない!?

●パイの投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
転身捜倒（てんしんそうとう）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
雷震入林（らいしんにゅうりん）	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
倒身陰掌（とうしんいんしょう）	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
飛燕翻跨（ひえんほんこ）	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇘Ⓟ+Ⓖ
天地頭落（てんちとうらく）	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ
旋風燕陣（せんぷうえんじん）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
空烈天鳳（くうれつてんほう）	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
背身挑掌（はいしんちょうしょう）	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
燕風輪翔（えんふうりんしょう）	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
春燕掛塔（しゅんえんかとう）	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可
掣燕掛塔（せいえんかとう）	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	⇩Ⓟ+Ⓖ



じつはオイシイ投げ技？

初心者には難しい掣燕掛塔のコマンドだが、ここから一方的に攻め込めるのでぜひモノにしたい技。また、⇩Ⓟ+Ⓖという投げ抜けコマンドは全体的に少なく、警戒されにくい。



位置を入れ替えるなら…

天地頭落は位置を入れ替える投げ。リング際へ追い詰められた時に使うのが一般的だが、それでは簡単に読まれてしまう。投げ抜けされた時のリスクも見逃しがたい。追い詰められた状況ではあえて飛燕翻跨を使い、相手があせってエスケープしたところへさらに投げを決めるというテクを使いたい。



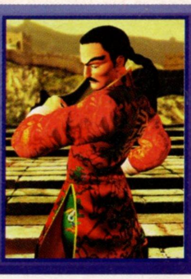
ラウと戦うために！[対ラウ戦術]

LAU CHAN

ラウ チェン

対戦ランク
軽量級A／中量級A／重量級B

パンチ系の攻撃が多く、スキのないラッシュで攻めてくるのがラウの戦法。ほんの少しでも読み間違えれば、致命的な空中コンボが待っている。ラウの基本的な攻撃パターンと技の特性、弱点を知り、避けるものは避け、ガードする部分はしっかりガードしよう。



VS LAU（ラウを敵とした時のポイント）

連係のすきまを突け！

ラウの攻撃といえば、連係とコンビネーションを組み合わせたラッシュになる。そのほとんどが上段と中段から始まるが、エスケープに追従してくる技や、反撃が間に合うと思って技を出したらカウンターを取られた、という読み間違いによる敗北が多い。スキのなさそうなコンビネーションでも、パンチで止めたり反撃できるものがあるので覚えるべし。

この技をガードしたら反撃！

注目度C　連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）
最後の蹴りをガードしたあとは下段投げか浮かせ技を狙っていこう。

注目度D　連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）
ダッシュして投げが入る。中段キックなど中距離用の反撃技も有効。

注目度C　燕子掌（えんししょう）
ガードしてしまえばスキだらけ。ヒザを始め、打撃・投げ何でも入る。

注目度C　地掃腿（ちそうたい）
もっとも安定した反撃技は下段投げ。打撃は速い中段攻撃を使う。

この技・連係に注目

〈鳳凰槍掌〉（ほうおうそうしょう）



注意度:A
●攻撃属性:中段
●ダメージ:19+20
●発生:21

しゃがみ状態の時に食らうとよろけてしまう肘から、さらに上段の掌打へとつながるコンビネーション。肘から派生する技は鳳凰槍掌しかないが、1発目で止めて別の技を出されたり、連発されるだけでもキツいもの。いかに弱点を突くかが問題だ。

〈飛燕転身掌〉（ひえんてんしんしょう）



注意度:A
●攻撃属性:中段/特殊中段
●ダメージ:30
●発生:21

使いどころは多々あるが、とにかく食らってはいけない技の1つ。ヒットすれば浮いてしまい、そのあと、背拍掌からの連環転身掃脚が空中コンボとしてヒットする。ガードしてもラウの振り返り攻撃が上、中、下段と豊富にあるので対処しにくい。

〈腿登裏旋脚〉（たいとうりせんきゃく）



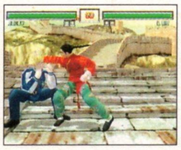
注意度:A
●攻撃属性:上段(ガード外し)
●ダメージ:40
●発生:16/14

パイの腿登裏旋脚、カゲの旋蹴りと同じく、半回転する中段の回し蹴り。しゃがんだ状態からコマンドを入力しなければいけないので、必然的に使いどころが見えてくるはず。しゃがみダッシュ、しゃがみパンチをラウが使ったあとは特に注意だ。

傾向と対策

肘をガードすれば2発目はしゃがめる！

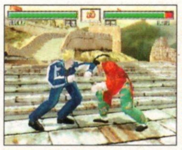
鳳凰槍掌の弱点は、2発目の掌打の出がやや遅いことだ。見た目には速いが、1発目の肘をガードしたら、すぐにレバーを下へ入れ続けるだけで簡単に回避できてしまう。しゃがんでかわしたら、投げるのがベスト。



肘でよろけてしまったら掌打もヒット。ガードできればしゃがめる。また、掌打をパンチで止めてもよい。

振り向き攻撃に対して安定の反撃技とは？

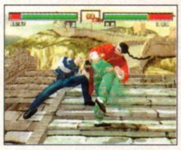
飛燕転身掌をガードした時、もっとも怖いのが振り返り攻撃。だが、ラウの振り返り攻撃は最速のタイミングで肘系の速い中段攻撃を持つキャラクターであればこの1発目と2発目の間に割り込めるはずだ。



ガードできたら、すぐに肘を打つ。ガード硬化が解けたらすぐに入力しないと間に合わない。このあとは読みしだい。

ガードするよりは避けた方がメリット大

回避方法はパイの腿登裏旋脚とまったく同じ。ラウの引き足（腹側）方向へエスケープするだけだ。避ける方向を間違えるとカウンターで食らってしまうので注意しよう。ガードした場合の反撃は……かなり難しい。



相手の構えの引き足方向、つまり腹側へエスケープ。接近していればより確実に腿登裏旋脚がかわせるぞ。

Weekly PickUp!「今週のピックアップ！」

今週のEXTRAコンボ

すべて連環転身掃脚へとつなげれられる破壊力大の空中コンボ。相手を遠くへ運べるため、リングアウトも狙いやすい。

[2発目をカウンターで]★★★☆

あまり乱発しては意味はないが、背旋連掌はパンチから振り返り攻撃へとつながるトリッキーな技。2発目をカウンターヒットさせ、背拍掌以降へつなげ。決まればダメージ大。

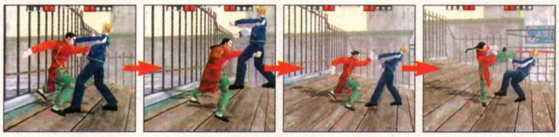
背旋連掌→背拍掌握からの連環転身掃除脚



[アンジュレーション高→低]★★★☆

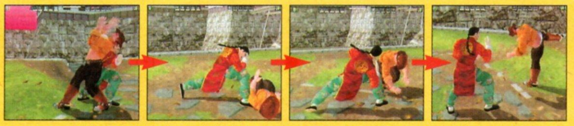
ラウの基本の連係、斜上掌→Ⓟの1発目がカウンターヒットした場合、さらに斜上掌から連環転身脚が入る。吹き飛んだ相手の浮き具合を見て、連環転身掃脚へと切り替えれば完璧。

斜上掌Ⓟ→斜上掌からの連環転身脚



背面取りパターン

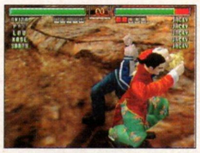
投げ抜けのリスクはあるが、大地倒襲を決めたあとは相手の背後へ回り込むチャンスがある。倒れた相手に接近し、起き上がる前に騰空虎尖脚（⇘Ⓚ）を入力。ここで相手が蹴り起きを出せば成功だ。



リング際では相手も柳車旋転や肩車頭落などの位置を入れ替える投げを警戒している。そこで、意表を突いて大地倒襲。上の画面はダッシュで相手に密着した状態から、相手の横転方向と逆にエスケープして背面を取るやり方。

●ラウの投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
肩車頭落（けんしゃとうらく）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
雷震入林（らいしんにゅうりん）	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ
転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
大地倒襲（だいちとうしゅう）	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇘Ⓟ+Ⓖ
転身爪巴掌（てんしんそうはしょう）	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
猛虎背襲（もうこはいしゅう）	Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	投げ抜け不可
柳手掛倒（りゅうしゅかとう）	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	⇩Ⓟ+Ⓖ



さりげなく使うなら

ラウの投げの中ではもっとも与えるダメージが大きいのが大地倒襲。中段攻撃を警戒している相手に対し狙う技だが、ウルフ、ジェフリーのみ上段投げが確定。



リスクは大きいか!?

投げ抜けされると危険な技が多いものの、じつはラウの投げ抜けコマンドがあまり重複していない。つまり、それだけ多種類の投げ分けができるということなのだ。バレバレの状況でない限り相手は中段攻撃を意識しているはずだし、とっさに投げを使われても投げ抜けされる確率はかなり低くなっている。さらに地掃腿や連環転身掃脚などの下段攻撃を駆使すれば、いっそう相手に読まれにくくなるはずだ。投げ抜けを恐れず、チャンスがあればガンガン使っていこう。



ウルフと戦うために!［対ウルフ戦術］

WOLF HOWKFIELD

ウルフ・ホークフィールド
対戦ランク
軽量級A/中量級B/重量級B

中段と投げの2択攻撃はもちろん、強力な投げの4択、5択攻撃で体力の約半分を一気に奪う凶悪な男、ウルフ。ショートショルダーと聞いただけで寒気がしてくる人、ジャイアントスイングを決められすぎて目を回している人は、ここを読んでウルフに勝て!!



VS WOLF（ウルフを敵とした時のポイント）

投げのプレッシャーに打ち勝て!!

ウルフ戦でもっとも注意しなければならないことは、上段投げが確実に決まる状況でのジャイアントスイングと、その他の上段投げの2択攻撃。他にも、ストレートハンマーをカウンターで食らったときの中段と投げの2択攻撃などがある。どちらにしても体力を4割強奪われてしまうが、決してそのプレッシャーに負け、動きを止めてしまわないこと。

この技をガードしたら反撃!

注目度D ニーブラスト
投げるのはタイミングがシビアなので、中・軽量級は打撃で反撃しよう。

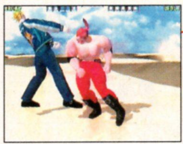
注目度A コメットフック
確実に返せるのは中量級のパンチまで。重量級は投げしか入らない。

注目度C フェイスリフトキック
スキが大きいので、重量級でも出の速い打撃技で返すことが可能だ。

注目度C グリズリーラリアート
全キャラ通して膝などの中段攻撃で返せる。重量級なら下段投げもいい。

この技・連係に注目

〈ショートショルダー〉



注意度:S
●攻撃属性:中段
●ダメージ:30
●発生:17

技の発生自体は遅いが、すべてのキャラクターの上段攻撃、または、一部の中段攻撃（肘やミドルキックなど）をスカしながら攻撃できる強力な技。しかも、空中に浮いた相手に空中コンボで追い打ちすれば、残り体力を一気に減らすことも可能だ。

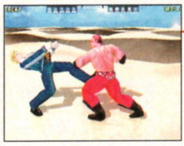
〈スクリューラリアート〉



注意度:A
●攻撃属性:中上
●ダメージ:20+20
●発生:23

1発目のスクリューフックがしゃがみ状態の相手に当たるか、もしくはカウンターヒットすると、そのまま2発目まで連続ヒットするのが特徴。また、技の発生も速いので、硬化の長い下段攻撃をガードしたあとの返し技としても効果を発揮する。

〈エルボーバット〉



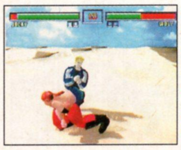
注意度:A
●攻撃属性:上段
●ダメージ:20
●発生:13

攻撃判定こそ上段だが、ウルフの持つ打撃技の中では立ちパンチやコメットフックの次に発生が速く、主に、相手の技をガードしたあとの反撃技や、中間距離での牽制技として使用されることが多い。ヒット後、バウンドコンボにつながるのも魅力。

傾向と対策

エスケープ後に反撃でも投げがきたら…

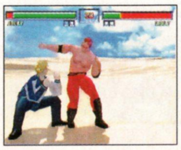
立ちパンチ→ショートショルダーという連係は、立ちパンチがカウンターヒットしていても、ウルフの背中側へエスケープすることで回避できる。その際、エスケープ投げ抜けができればベストなのだが……。



ショートショルダーをエスケープしてかわしたら、あとはもうやりたい放題。各種打撃技や横投げを叩き込め。

しゃがみガードでかわして反撃、コレ重要

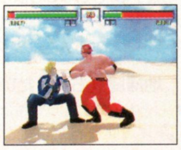
スクリューラリアートは立ちガードしてしまうと、軽量級の立ちパンチや上段投げでしか反撃することができない。が、2発目が上段判定なので、しゃがんでかわしてしまえば強力な打撃技で返すことも可能だ。



しゃがみガードでかわせるのはあくまでも2発目のみ。1発目からしゃがんでいると痛い目をみるので注意。

反応してしゃがむのは無理。読んでしゃがめ

中間距離から繰り出されるエルボーバットはじつは怖くない。なぜなら、ウルフは中間距離で届く中段攻撃をフェイスリフトキックぐらいしか持たないから。エルボーバットをかわしたら、確実に反撃技でダメージを。



たまたましゃがんでいた、というときの反撃は、できる限り発生の速い打撃技で行うこと。反応が遅れると……。

Weekly PickUp!［今週のピックアップ!］

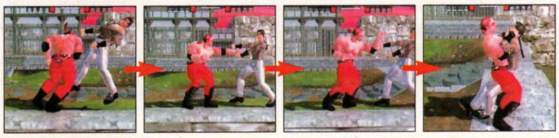
今週のEXTRAコンボ

できるようになると必ず勝率がアップする実戦向きのコンボと、相手に精神的なダメージを与える屈辱コンボを紹介。

［リングアウト専用コンボ（鷹嵐を除く）］★★★★

コンボ始動時の足位置や、キャラクターの体重などに左右されない優秀なコンボ。ショートショルダーから1、2アッパーまでは安定するが、最後のダブルクローがかなり難しい。

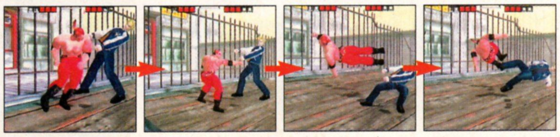
ショートショルダー→1,2アッパー（レバー前入れ）→ダブルクロー



［アンジュレーション高→低（鷹嵐を除く）］★★★☆

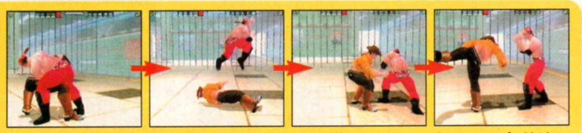
パイステージはもちろん、リオンステージやラウステージのアンジュレーションでも決めることが可能。コンボ自体の難度は★☆☆☆だが、状況が限定されるので★★★☆。

ショートショルダー→ストレートハンマー（レバー前入れ）→ドロップキック



背面取りパターン

サイドスープレックスのあとのエルボードロップを回避しようとしている相手に、高確率で決まる背面取り。起き上がり方（横転や前転など）にもほとんど影響を受けないので、実用度は非常に高い。



サイドスープレックスを決めた相手を飛び越えるように大ジャンプ。着地と同時にエスケープボタンを押して振り向けば、見事に背面取りに成功。あとは自分の好みで、背後投げか打撃技を使ってダメージを与えよう。

●ウルフの投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
ボディスラム	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ
スタイナーズスクリュードライバー	↘↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ
リストロックスロー	⇨↘⇩↙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
ジャイアントスイング	⇦↙⇩↘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
タイガードライバー	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ダブルアームスープレックス	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
サイドスープレックス	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
スライディングレッグシザース［敵右/敵左］	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
サイクロンホイップ［敵左/敵右］	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
ジャーマンスープレックス［敵後ろ向き立］	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可
ドラゴンスープレックス［敵後ろ向き立］	⇦Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可
クロスアームブリ-カー［敵右/敵左］	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	横下段投げ	投げ抜け不可
ジャーマンスープレックス［敵後ろ向きしゃ］	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	投げ抜け不可
ウォールボディースラム［壁が前］	↘Ⓟ+Ⓖ	壁技げ	↘Ⓟ+Ⓖ
リストロックスロー［壁背後］	⇨↘⇩↙⇦Ⓟ+Ⓖ	壁技げ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
サンダーファイヤーパワーボム［キャッチ中］	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	Ⓟ+Ⓖ
プッシュ［キャッチ中］	↘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	↘Ⓟ+Ⓖ
チェンジ［キャッチ中］	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇨Ⓟ+Ⓖ
スリングショットフロントスープレックス［キャッチ中］	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇦Ⓟ+Ⓖ
フロントネックチャンスリー［キャッチ中］	↙Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	↙Ⓟ+Ⓖ
ジャーマンスープレックス［チェンジ後］	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	Ⓟ+Ⓖ
カーフブランディング［チェンジ後］	↘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	↘Ⓟ+Ⓖ
プッシュ［チェンジ後］	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇨Ⓟ+Ⓖ
タイガースープレックス［チェンジ後］	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇦Ⓟ+Ⓖ
アームホイップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	投げ抜け不可
フランケンシュタイナー	↗Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	投げ抜け不可
フランケンシュタイナー［敵後ろ向き立］	↗Ⓟ+Ⓖ	背後キャッチ投げ	投げ抜け不可
ネックローリングスロー［チョップヒット後］	↗Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	投げ抜け不可
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇨Ⓟ↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

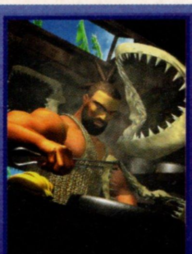


ジェフリーと戦うために！[対ジェフリー戦術]

JEFFRY
McWILD

ジェフリー・マクワイルド
対戦ランク
軽量級C/中量級C/重量級B

ケンカアッパーやスプラッシュマウンテンといった、強力な中段と投げの２択は厄介極まりないが、間合いを広く取って投げさえ警戒していれば打撃技はスキだらけだ。技をガードしてパンチや投げで的確に反撃技を叩き込み、一瞬にして葬り去ってやろう。



VS JEFFRY（ジェフリーを敵とした時のポイント）

近距離戦を避けて戦え！

ジェフリーは打撃と投げのバランスが取れたキャラクターだが、１つ１つの技の威力があるぶんガードされるとスキができやすい。実戦では相手に投げられないような間合いを取りつつ、ニーアタック等のスキの大きな技を誘い→ガード後に確実に反撃、という流れに持ち込むといい。ただし守りに入り過ぎると、リング端へ追い込まれる点に注意だ。

この技をガードしたら反撃！

ニーアタック（注目度D）
投げやパンチといった、12フレーム以内で出る、速い技で反撃しよう。

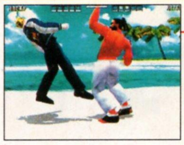
ミドルヘルスタップ（注目度D）
ガードする間合いによって投げが入りづらい。反撃はパンチや肘。

サイドキック（注目度D）
中段蹴りや肘といった、やや出の速い打撃技を入れられる。投げもOK。

ダッキンググロー（注目度D）
サイドキック同様、出が速めの中段攻撃が入る。下段投げも有効だぞ。

この技・連係に注目

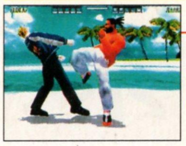
〈ケンカアッパー〉



注意度:A
●攻撃属性:中段
●ダメージ:30
●発生:17

体全体を使って突き上げるようにして放つ、中段攻撃。カウンターヒットすると連続技を狙うことができるのが特徴。加えて、１度に与えるダメージも大きい。近/中距離からの牽制や、パンチからの連係に組み込んで使われることが多いぞ。

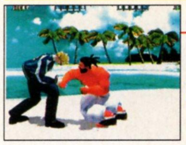
〈ニープッシュ〉



注意度:S
●攻撃属性:中段
●ダメージ:22
●発生:12

素早く膝を放つ中段攻撃で、出が速く見切りづらい。相手の技をガードしたあとに反撃技として使い、逆に投げとの２択をしかけてくるのがメイン。カウンターヒットからも空中コンボが狙える。またこの技から違う技へ派生するため、反撃は難しい。

〈ダッシュエルボーアッパー〉



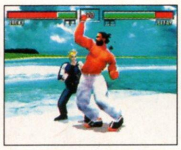
注意度:A
●攻撃属性:中中
●ダメージ:19+19
●発生:12

ガードされてもスキが少ないことと、しゃがんでいる相手に決めればよろけさせることができるのが特徴。さらに、ヒットすれば派生技のアッパーまで連続技になる。リーチの長さを利用して、中間距離からの牽制として使ってくる場面をよく見よう。

傾向と対策

直線的な動きに注目、リーチの長さに注意

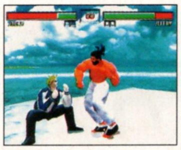
ガードしても間合いが開いてしまうため、投げでの反撃は難しい。確実に反撃したいのなら、基本的に踏み込みパンチで（➡Ⓟ）で反撃するといいだろう。また、技の軌道が直線的なので、エスケープでも避けやすいようだ。



基本は、ガード→パンチでの反撃だ。これなら、ガード後の間合いに左右されることもない。投げは決めづらい。

こんな対応策もあるが、基本は読みを重視！

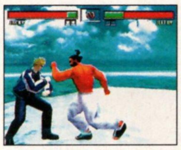
ガード後にパンチや投げをいち早く出せば反撃技となるが、相手の派生技を警戒して対処が少しでも遅れると、こうした反撃技は入らなくなってしまう。ガードすれば、こちらがやや有利だが、読み合いではある。



ニープッシュをガードしてからじり下がりをすれば、投げと派生技を同時に空振りさせることができるぞ。

技の出が遅いので相手の動きをよく見ろ

技の出が遅いので、よろけさせたあとの連係としてか、牽制で使われること以外はほとんどない。相手が近距離で出してきた場合は、こちらも肘や中段蹴りといった素早い中段攻撃を出せば動きを止められるだろう。



ダッシュエルボアッパーは、ガードされる大きなスキが生まれる。投げ技やパンチで反撃することもできるぞ。

Weekly PickUp!［今週のピックアップ！］

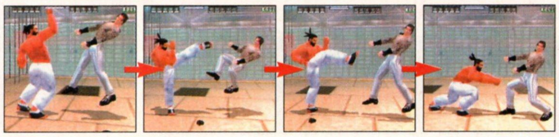
今週のEXTRAコンボ

相手を浮かせたあとのコンボがマンネリ化し、ウンザリしてきたというあなたにオススメの空中コンボ特集ジェフリー版！

[順足限定コンボ]★★★☆

足位置が“順足”状態で、鷹嵐以外の相手に決まる連続技。ケンカアッパーを出してすぐ方向キーを➡に入れることでリーチが伸び、通常時決まらない２発目のハイキックがつながる。

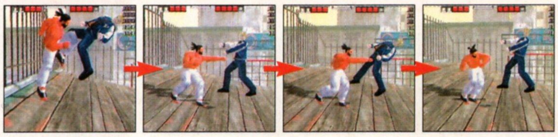
ケンカアッパー（カウンター）→キリングトーキックハンマー（レバー前入れ）



[アンジュレーション高→低]★★★☆

アンジュレーション限定コンボ。空中にいる相手にパンチを打つ時は、レバーを➡に入力しておくことが注意点。それを怠ると、当たるはずのパンチが届かなくなることも……。

ニーアタック→ストレートナックル（レバー前入れ）→コンボケンカフック



背面取りパターン

バックフリップ（Ⓟ+Ⓖ）で投げたあとに、後転起き上がりをする。この時、相手が横転起き上がりをすると、背後取りが成功。投げのコマンド入力をミスした場面などで狙ってみよう。



バックフリップで２人とも倒れ込んだあと、ジェフリー側は素早く後転起き上がりで先に起きること。そのあと、相手が横転起きをしたら、即座に相手の頭方向にエスケープ。成功すれば背を取れるので背後投げも決まる。

●ジェフリーの投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ
タックル	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇘Ⓟ+Ⓖ
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
マシンガンハンマー	⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
スプラッシュマウンテン	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇘Ⓟ+Ⓖ
バックスロー	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇙Ⓟ+Ⓖ
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇨Ⓟ+Ⓖ
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇦Ⓟ+Ⓖ
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇨Ⓟ+Ⓖ
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇦Ⓟ+Ⓖ
パワーボム	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
アイアンクロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ココナッツクラッシュ[敵右/敵左]	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
アームブリーカー[敵右/敵左]	⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
バックブリーカー[敵後ろ向き立]	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可
チョークスイーパースイング[敵後ろ向き立]	⇦Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可
コルクスクリューナックル[敵しゃがみ]	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	横下段投げ	投げ抜け不可
バックブリーカー[敵後ろ向きしゃがみ]	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	投げ抜け不可
ウォールバックフリップ[壁が背後]	Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	Ⓟ+Ⓖ
ウォールバックフリップ[壁が前]	Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	Ⓟ+Ⓖ
ウォールワイプスロー[壁が後ろ]	⇙Ⓟ+Ⓖ	壁技げ	⇙Ⓟ+Ⓖ
マシンガンタックル[壁が前]	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	壁技げ	⇘Ⓟ+Ⓖ
リフトアップスロー（ストマッククラッシュ後）	⇦Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ
スパインバスター（ストマッククラッシュ後）	⇩Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇩Ⓟ+Ⓖ
トーキックスプラッシュマウンテン（トーキックヒット後）	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	投げ抜け不可



サラと戦うために！[対サラ戦術]

SARAH BRYANT

サラ・ブライアント
対戦ランク
軽量級A／中量級B／重量級B

様々な派生のコンビネーションを駆使してくるサラは、技の速さも見逃せないところ。また、コンビネーションのディレイによってカウンターを狙ってくることも多い。変幻自在な技の数々をどう回避しつつ攻めるかが、対サラ戦のポイントになってきそうだ。



VS SARAH（サラを敵とした時のポイント）

硬化時間は意外に長い？

キック系は2～3発、パンチ系は3～4発の打撃技で構成されるサラのコンビネーション。とくにやっかいなのが、浮かせ技を含むキック系コンビネーションだ。もちろん2発目、3発目をガードすれば確実な反撃はできるものの、ついディレイにだまされてしまいがち。途中で止めたりディレイをかけてくるなら、間にパンチを打って止めてやろう。

この技をガードしたら反撃！

注目度A　ジャックナイフサイドキック
ガード後は、パンチがちょうど届く間合いになる。投げも最速なら可。

注目度B　トーキックジャックナイフ
2発目のジャックナイフキックをガードすると少し離れるが反撃は可能。

注目度B　ライジングニーダブル
2発目が出るタイミングは、空中と地上の2種類あるので注意しよう。

注目度C　ロースピンキック
中段攻撃と下段投げのどちらでも、確実に反撃ができるほどの硬化時間。

この技・連係に注目

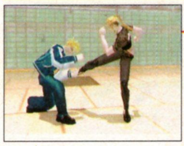
〈ダブルジョイントバット〉



注意度:A
●攻撃属性:中中
●ダメージ:12+25
●発生:14

ライジングエルボーからニーキックへのコンビネーション。中段→中段とくるので1発目はガードしやすいが、2発目にディレイがかけられるので引っ掛かりやすい。また、ニーキックをカウンターで食らうとサマーソルトキックのオマケ付きだ。

〈スウェーローキック〉



注意度:B
●攻撃属性:下段
●ダメージ:10
●発生:13

牽制技の中ではかなり優秀な部類に属するこの技。一見するとローキックと似たようなモーションだが、立ち状態から瞬間的に出せる、その場で蹴りが出るため相手との間合いが縮まらない、ローキックより硬化が短いといった利点があるのだ。

〈フラッシュピストンパンチ〉



注意度:A
●攻撃属性:上上上
●ダメージ:10+10+10
●発生:12

ダブルジョイントバット、トーキックジャックナイフと同じぐらい、サラが斬り込んでくる際に多用してくる技。相手はⓅⓅⓅ、またはⓅⓅ⇧Ⓟのあとにつながる派生コンビネーションのサマーソルトキックやライジングニーを嫌いガードするケースが多い。

傾向と対策

じつはこんな方法で回避できてしまう！

立ちガードで回避してもいいのだが、それでは投げへこられる可能性が高い。1発目をガードできたら、しゃがみ後方歩き（⬋）、通称"じり下がり"をすることで続くニーキックをスカすことができてしまうのだ。



エルボーがヒットした時はニーキックも入る。うまくガードできたら、しゃがみ下がりでジワジワと回避だ。

極悪な技にも意外な穴が存在していた！

ガード後には、下段投げや肘での反撃が可能。だがかなりシビアなので、相手がこの技のあとに、打撃で攻めてくるようなら発生の速い打撃技を、エスケープを多用する相手には投げ技で対処していきたい。



スウェーローキック後、バックダッシュを多用する相手には、思い切ってダッシュ投げを狙っていきたい。

実際には4発目まで出さないことが……

最初の1発から3発目までは連続技になるが、コンボサマーやコンボライジングニーの4発目までは連続技にならない。ⓅⓅⓅをガードしたらエスケープしてしまおう。ただし、投げにきた場合は防げないが……。



対戦でコンボサマーなどを出し切ることはあまりない。エスケープしてからの攻防で読み勝ちたいところだ。

Weekly PickUp!［今週のピックアップ！］

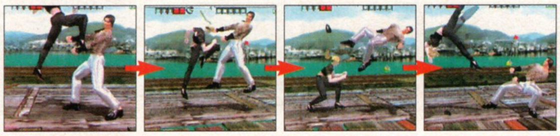
今週のEXTRAコンボ

浮かせ技の基本はニーキック。コンビネーションの最後がニーキックになっていれば、そこから空中コンボが狙える。

[逆足限定コンボ]★★★☆

ライジングニーがカウンターヒットしたら、着地直前でⓀを押し、ライジングニーコンボにする。さらにそこからサマーソルトキックが鷹嵐を除く全キャラにヒットするのだ。

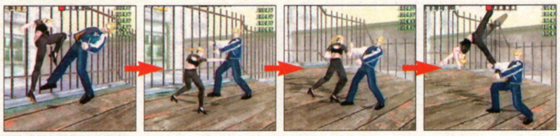
ライジングニーコンボ→サマーソルトキック



[アンジュレーション高→低]★★★☆

リオンステージの階段などのアンジュレーションであれば、この空中コンボが入る。フラッシュピストンパンチは➡ⓅⓅ⇧Ⓟと入力し、すぐレバーを前へ入れて➡ⓅⓅⓅ⇦Ⓚだ。

ニーキック→フラッシュピストンパンチC→コンボサマーソルトキック



背面取りパターン

特にダブルジョイントバットにこだわらないが、相手をダウンさせ、起き上がる直前にムーンサルトを入れると相手の背後へ回り込める。ただし、蹴り起きを出さない場合は撃墜されるので注意。



ムーンサルトでの飛び越しは、相手が起き上がる直前にコマンドを入力する。ただし、相手が蹴り起きを出さない場合、相手の振り返り攻撃でムーンサルトがいとも簡単に撃墜される。不用意には出さないこと。

●サラの投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
ライトニングニースマッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
シェルブレイクエルボー[敵右/敵左]	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
バックドロップ[敵後ろ向き]	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可
バックドロップ[敵後ろ向きしゃがみ]	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	投げ抜け不可
ライトニングニースマッシュ[壁が前]	⇦Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ
ローリングフェイスクラッシュ	⬀Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	投げ抜け不可



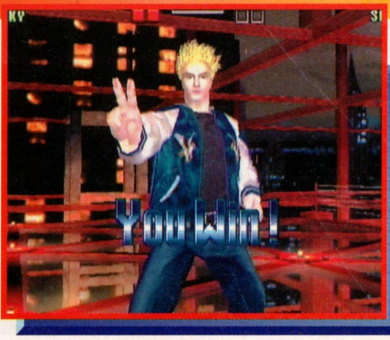
メインの投げはコレ

投げ抜けされても反撃できないのがライトニングニースマッシュ。ダメージも大きく入力しやすい投げ技なのだが、それだけ相手も警戒するはずだ。投げ抜けシーンも多い？



Ⓟ+Ⓖ投げ抜けは横投げ確定

フロントスープレックスを抜けたときはダッシュからの先行投げ入力（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）で横投げを確実に決めることができる。レッグホールドスローも反撃をくらうので、堅実に行く場合はライトニングニースマッシュかネックブリーカードロップしか使えないことになる。ネックブリーカードロップは、投げ抜けされた時に相手を飛び越してしまうモーションなので、場所を考えて自らリングアウトして自爆することもある。



ジャッキーと戦うために！［対ジャッキー戦術］

JACKY
BRYANT

ジャッキー・ブライアント
対戦ランク
軽量級B／中量級B／重量級A

せっかく初弾をガードしたと思っても、そのあとの好き勝手な派生技やディレイに苦しめられている皆さん。そんなわがまま放題やり放題のジャッキーを倒すにはどうしたらいいのか？　まずはジャッキーの強さを知ったうえで、じっくりと弱点を見つけていこう。



VS JACKY（ジャッキーを敵とした時のポイント）

エルボースピンキックを封じ込めろ！

一番厄介な技、これは発生が速い、判定は強い、コマンドは簡単、そのくせディレイまでOKのエルボースピンキック（⇨ⓅⓀ）しかないだろう。反撃や牽制、乱戦時と、とにかく頻繁に使ってくるこの技を、いかに封じ込んでいくか？　ジャッキー戦はコレに尽きる。立ちガード主体にして、「肘だけは絶対食らわないぜ」くらいの気持ちで戦っていきたい!?

この技をガードしたら反撃！

注目度A　ダッシュハンマーキック
「毎回確実に」とまでは言わないが、全キャラ共に投げ技で反撃したい。

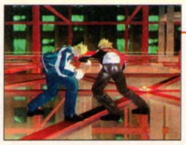
注目度B　ニーキック
全キャラ投げで。肘のあるキャラは打撃で確実に反撃していくのもよし。

注目度B　エルボーナックルロースピンキック
ガードさえしてしまえば意外に硬化が長い。膝での反撃が効果的。

注目度C　パンチロースピンキック
しゃがんだまま長時間硬化するので、威力のある中段攻撃で反撃すべし。

この技・連係に注目

〈エルボースピンキック〉



注意度:B
●攻撃属性:中上
●ダメージ:19+20
●発生:11

この技の強さは、何といっても攻撃発生11フレームという技の出の速さ。しかも、肘がヒットしたら2発目のスピンキックも連続してつながるという優れ技。そのうえ、スピンキックには長時間のディレイがかけられるため、非常に使い勝手がよい。

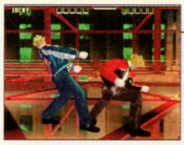
〈ローキック〉



注意度:A
●攻撃属性:下段
●ダメージ:12
●発生:14

牽制技として使ってくるローキック。最大の強みは、やはりディレイで出せるダブルローキック（⇙ⓀⓀ）の存在だろう。しかも1発目がカウンターヒットしたら、そのあとのダブルローキック（ディレイ不可）も連続技となる点も見逃せないところ。

〈ビート&バックナックル〉



注意度:A
●攻撃属性:中上
●ダメージ:20+12
●発生:20

ジャッキー側の主な狙いどころとしては、逆足状態でこちらの技をスカしてからのビート&バックナックル→サマーソルトキック（⇖Ⓚ）。発生自体は速くないのだが、下段攻撃をスカしやすかったり、モーションが見切りにくいという利点もある。

傾向と対策

肘ガード後にどれだけ強気に攻め返せるか

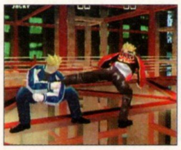
適度にディレイスピンキックを出してくる相手には下段ガード、肘がガードされたのを判断して上段ガードしてくる相手には、思い切って投げを狙う。肘→肘と攻撃してくるなら、発生の速い打撃技で反撃しよう。



基本は肘をガードしたら下段ガード。あとは、相手の行動パターンを早く理解して、適切な反撃を行いたい。

シビアだが、やはり肘などで確実に反撃したい

ローキックを多用してくる相手には、ガード後に確実に肘で反撃したい。下段投げを持つキャラなら投げでの反撃もよい。ディレイでダブルローキックを使用してくるようなら、発生の速い中段攻撃を出してやろう。



ローキックがガードできた場合、実はかなり自分が有利。迷いのない行動で、相手の動きを押え込んでいきたい。

ガードしてしまうと打撃での反撃は不可能

ビートナックル（Ⓟ+Ⓚ）ガード後に、即座にしゃがめるようになるのが理想。2発目の裏拳をスカしたら、すぐに肘などの発生の速い中段攻撃で反撃を。相手が3発目のロースピンキックを出してきても打ち勝てる。



ビート&バックナックルまでしか出してこないようなら、投げ技で反撃するのも悪くない。投げ抜けには注意。

Weekly PickUp!［今週のピックアップ！］

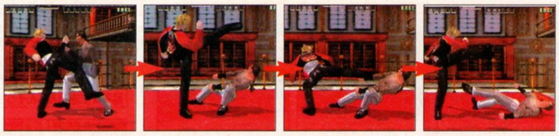
今週のEXTRAコンボ

今回紹介するコンボが、実戦で決められるようになればたいしたモノ。がんばって練習してぜひともマスターしてほしい。

［バウンドコンボ（しゃがんでいる相手限定）］★★★☆

ラウの地掃腿やサラのロースピンキックなど、しゃがみ硬化の長い技をガードした時などが狙い目。ただし、ジェフリーとリオン、また順足状態のウルフには決まらない。

スピンヒールソード→（クイックフォワード後）2ウェイスピンキック→サッカーボールキック



［アンジュレーション高→低］★★★☆

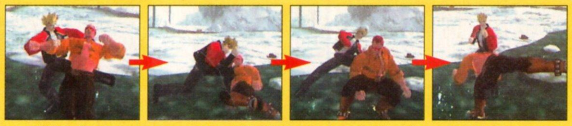
パイステージの屋根の上くらいからのアンジュレーションが必要になるが、鷹嵐を除く全キャラに対して決めることができる。ビート&バックナックル後のレバー入力が重要。

ビート&バックナックル（カウンター）→コンボエルボーナックルロースピンキック（レバー前入れ）



背面取りパターン

ここに紹介する背面取りは、基本的に相手がジャッキーに向って横転起き（特に横転中段蹴り起きがベスト）してきた場合に決めることができる。それ以外だとかなり難しくなってしまうので要注意。



横投げのネックスラッシングを決めたあと、相手に向って連続クイックダッシュ。あとは相手の横転起き蹴りに合わせるように頭方向へエスケープ（キャンセル不可）。タイミングはシビアだが、成功すれば背後を取れる。

●ジャッキーの投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
サディスティックハンギングニー	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇘Ⓟ+Ⓖ
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ
ネックスラッシング［敵右/敵左］	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
フェースクラッシャー［敵後ろ向き立ち］	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可
ウォールフェースクラッシュ［壁が前］	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ



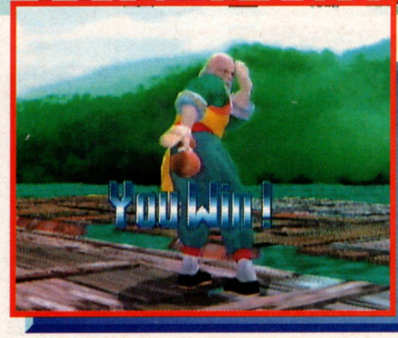
多用してくる投げ技

コマンドの出しやすさ、抜けられた時のリスクの低さ、相手に与えるダメージなどを考慮した場合、ジャッキーがもっとも多用してくる投げ技は、ニーストライクである。



投げ抜け後に横投げが決まる

追い打ち攻撃のダメージを合わせた場合、ジャッキーが持つ投げ技の中で最大のダメージを誇るサディスティックハンギングニー。抜けた側は、横投げで反撃することが可能。ジャッキーの通常投げであるノーザンライトボム。この投げも、抜けた側がサッカーボールキックなどで追い打ちを入れることができる。ただし、こちらは抜けられた側の回避が可能で、相手から遠ざかるように横転起きをすると、追い打ち攻撃は食らわない。ネックブリーカードロップは抜けられてもお互い仕切り直しになる。



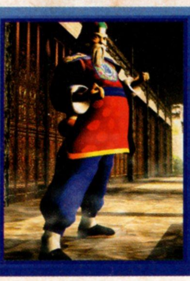
舜帝と戦うために!［対舜帝戦術］

SHUN-DI

舜帝

対戦ランク
軽量級B/中量級C/重量級C

中間距離でチクチク攻められ、あせって手を出すと浮かされて空中コンボ。飲酒後の強烈な攻撃力も手伝ってシュンに苦手意識を持つプレイヤーは多い。反撃を誘っての攻撃が得意なシュンに対してはガード後の反撃精度を上げることで堅実な勝利を狙っていこう。



VS SHUN（シュンを敵とした時のポイント）

酔いどれ仙人の甘い罠

シュンの攻撃はどれもスキが大きいため、相手から接近戦を挑んでくることはまずない。となると有利な接近戦を仕掛けたいのが人情だが、安易に手を出しては相手の思うツボ。仰穿腿など反撃したくなる技を当てたあとのシュンは反撃を見越してエスケープ→挑腕撩拳などの罠を張っているのだ。中間距離での誘いに乗らないことが打倒シュンの第一歩だ。

この技をガードしたら反撃!

注目度A　側端脚（そくたんきゃく）
酒が14杯以下なら投げられる。15杯以上飲まれたら反撃不可なので注意。

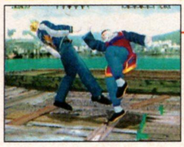
注目度A　月牙叉撃（げつがさいげき）
ガード後は投げが決まる。飲酒前ならば重量級以外のⓅⓀ攻撃も決まる。

注目度B　浸歩酔硬手（しんほすいこうしゅ）
技を出したあとの体勢は非常に低いが、上段投げられ判定となっている。

注目度A　龍尾脚（りゅうびきゃく）
必ず上段投げが決まる。完全に対応してバクチ技を出せなくしてやろう。

この技・連係に注目

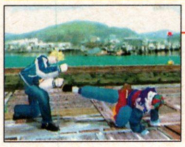
〈挑腕栽手〉（ちょうわんさいしゅ:酒6）



注意度:A
●攻撃属性:中上
●ダメージ:28+18
●発生:15

挑腕撩拳に続いて上段裏拳を繰り出す。パンチがヒットしたあとやスキの大きい技をガードしたあとなどに投げとの2択で使われるほか、相手の反撃を見越してのエスケープ後に入れ込んでいることも多い。当たれば空中コンボで大ダメージだ!

〈仰穿腿〉（ぎょうせんたい）



注意度:B
●攻撃属性:下段
●ダメージ:10
●発生:14

中間距離でよく出すしゃがみキック。当てたあともシュンに有利な状態ではないため反撃したくなるが、シュンはこのあとにエスケープ→挑腕撩拳を入れ込んでいたり、様子を見ている相手には突然の月牙叉撃で突っ込んでくる。ジャンケンの始まりだ。

〈後蹴連腿〉（こうしゅれんたい）



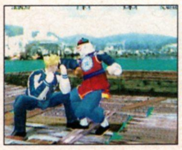
注意度:A
●攻撃属性:下上
●ダメージ:10+20
●発生:13

エスケープ後やスキの小さい技をガードしたときに使う下段→上段の連続蹴り。立った姿勢のまま下段を襲うためガードしづらく、下段が立ち状態で当たると2段目も連続ヒットする。ガードしてもⒼボタンを押すだけでシュンは寝てしまうのだ。

傾向と対策

しゃがみで2段目をかわし、投げを決めろ

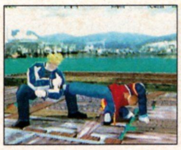
挑腕栽手の1段目、つまり挑腕撩拳をガードしたあとは、2段目の裏拳をかわすためしゃがむのがよい。裏拳が空を切ったら上段投げで反撃し、もう1発中段が来るようなタイミングになったら立ちガードに戻そう。



酒を6杯以上飲んだシュンの挑腕撩拳は、挑腕栽手の可能性がある。中段ガード後はしゃがんで相手を見よう。

ガード後は確実に反撃、食らっても強気に2択

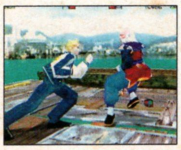
シュンのしゃがみキックを食らったら、強烈な2択合戦の始まり。エスケープを読んだら投げ、投げを読んだら打撃と強気に2択を仕掛けよう。ガードしたらヒザ蹴りや中段キック、しゃがみ投げで反撃できるぞ。



ガードしてしまえばスキだらけの下段キック。発生の速い中段で反撃すれば相手もうかつに出せなくなるぞ。

完全に寝てしまう前に投げを決めろ

ガード/ヒットを問わずシュンがⒼボタンを押すだけで自主的に寝てしまうが、2段目まで出してくるならば上段をしゃがみでかわし、投げることができる。しゃがみ状態ならば下段を食らっても投げられるぞ。



下段をガードしたら2段目を見て投げを決めろ。1段目だけ出して寝るシュンが相手だとかなり厄介なのだが。

Weekly PickUp!［今週のピックアップ!］

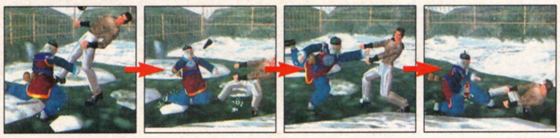
今週のEXTRAコンボ

シュン使いの皆さん、上や右に書いてある暗い話題は忘れて楽しくいきましょう。やっぱり空中コンボはシュンの華だね。

［軽&中量級/順足限定コンボ］★★★☆

月叉牙撃（カウンター）→仰飲仙手→連環前旋掃腿

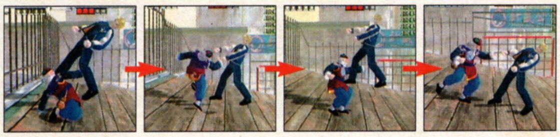
構えが順足の時に月牙叉撃がカウンターヒットした時に決まる空中コンボ。最初の月牙叉撃が逆足でカウンターヒットした時は仰飲仙手の部分を挑腕栽手に変えよう。



［軽&中量級/アンジュレーション高→低限定コンボ］★★★☆

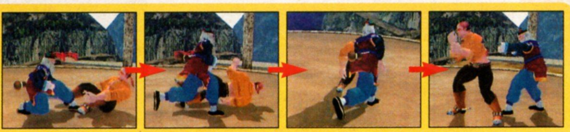
浸歩酔硬手（カウンター）→挑腕栽手→連載顎手3（連載顎手連撃顎手）

自分がアンジュレーションの高いほうにいる時に浸歩酔硬手がカウンターヒットしたら入る多段コンボ。ほかにも威力の高いコンボは存在するので、コレは魅せ技の部類に入る。



背面取りパターン

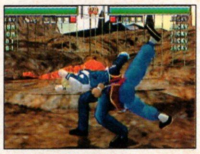
相手をダウンさせたら相手に近づいて向側前避を2回繰り返すだけ。このとき相手がシュンから遠ざかるように横転したり、その場蹴り起きをしていたら背後を取ることができる。



相手がダウンしたら向側前避を2回繰り返す。相手との距離が近ければ近いほど成功しやすく、密着していればシュン側に横転しても背後が取れる。シュンの背面取りは他のキャラよりもかなり成功率が高いぞ。

●舜帝の投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
転身繰胯(てんしんそうこ)	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ
倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	←Ⓟ+Ⓖ
転身繰鶏脚(てんしんそうけいきゃく)	←↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ
転身倒襲裏肘(てんしんとうしゅうりちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
権鐘離(かんしょうり)	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可
背倒裏肘(はいとうりちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段背中投げ	投げ抜け不可
翻身双仙腿(ほんしんそうせんけん)	(転倒立後)Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	投げ抜け不可



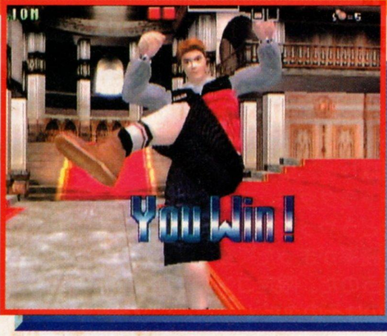
転身繰跨は必ず抜けろ!

シュンの投げで一番食らいたくないのが転身繰跨（↘Ⓟ+Ⓖ）。これが決まると背後投げで酒を飲んだり空中コンボが入ったりするため、シュンは主にこの投げを狙ってくるぞ。



飛車角抜けはコレで決まり!

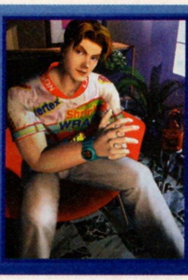
“飛車角抜け”とは、投げ抜けコマンドを受け付ける10フレームという間に複数の投げ抜けコマンドを入力することで“2種類の投げを抜ける”というテクニック。シュンが狙ってくる投げは主に転身繰跨（↘Ⓟ+Ⓖ）と酔歩転身肘（Ⓟ+Ⓖ）なので、スキの大きい技をガードされたときは“Ⓟ+Ⓖ、↘Ⓟ+Ⓖ”と素早く入力するクセをつけておこう。タイミングさえ合えば、シュンがこの2つの投げ技どちらを使っても、投げ抜けることができる。↘Ⓟ+Ⓖの投げ抜けコマンド、転身繰鶏脚も投げ抜けできてお得。



リオンと戦うために！［対リオン戦術］

LION RAFALE

リオン・ラファール
対戦ランク
軽量級B/中量級C/重量級B



軽快な下段のチクチク攻撃と、ダウンさせられたあとの大ダウン攻撃で、いや～な感じに体力を奪っていくリオンだが、アンジュレーションや反撃技に注意して戦えば、おのずと勝利の兆しが見えてくるハズ。ここでは、その独特な対処方法を徹底検証していこう。

VS LION（リオンを敵とした時のポイント）

大ダウンを避けるには!?

技のダメージがどれも低いリオンだが、大ダウン攻撃の飛転落脚だけは避けにくいうえに威力もあるやっかいな技だ、ということを覚えておきたい。ダウンを奪われないようきっちりと攻撃をガードする、というのは当然として、“常に相手よりも高い位置を常にキープ”することを考えよう。高低差があると、この強力な技も回避しやすくなるのだ。

この技をガードしたら反撃！

注目度D　落撃掌(らくげきしょう)
スキは小さく、中量級のパンチや肘でかろうじて反撃できる程度である。

注目度A　疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)
ここから続く派生技がないので、的確に投げで反撃をしていきたい。

注目度C　穿弓腿(せんきゅうたい)
膝蹴りや中段キックでも簡単に反撃できるほど、スキが大きい技なのだ。

注目度C　斜歩斜掃捶(しゃほしゃそうすい)
ガード後は素早い肘系の中段か上段投げで、的確に反撃していきたい。

この技・連係に注目

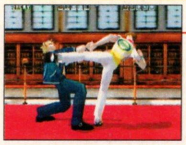
〈盤肘〉(ばんちゅう)



注意度:S
●攻撃属性:中段
●ダメージ:14
●発生:11

前進しながら肘を打ち込む技。技の出が速いほか、当然肘系の攻撃なのでしゃがんでいる時に当てられるとよろめかされる。近～中距離での牽制として使われるほか、この技から盤肘連環手に派生してガード状態のまま後方へ押し込まれることも。

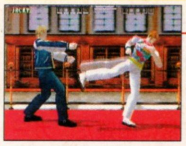
〈弾腿〉(だんたい)



注意度:S
●撃属性:中段
●ダメージ:24
●発生:15

ガードしても反撃技がない＝反撃できないというやっかいな中段攻撃。しゃがんだ状態でヒットするとよろめいてしまい危険な状態となるうえ、カウンターヒットすればダウン→大ダウン攻撃の追撃が待っている。下段パンチの牽制もつぶされやすい。

〈掛統腿〉(かとうたい)



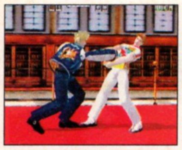
注意度:A
●攻撃属性:中中
●ダメージ:25+30
●発生:32

下段技全般を避けつつ攻撃でき、カウンターヒットすれば盤肘→閃転空脚のコンボや追撃の大ダウン攻撃が決まる。ガードされてもスキが少なく反撃もされないが、技の出はやや遅め。プレイヤー側の下段攻撃を読んで出してくる技といえる。

傾向と対策

ガードした側が有利に

盤肘をガードしたあとは“パンチ”を出しておこう。ガードした直後に出したパンチで相手の派生技である盤肘連環手を止めることができるのだ。このパンチをガードされたら、中段と投げの2択をかけていきたい。



ガード、ノーマルヒット、カウンターヒットのどの状態で食らっても、リオンより有利な状況でいられる。

エスケープでどうさばくかが問題

弾腿（リオンの中段キック）は、ガードしてもスキが少なく反撃しにくい技だ。が、相手が連係としてこの技を続けて出したときは、“背中側にエスケープ”で避けることができる。避けてしまえば反撃しほうだいだ。



盤肘がノーマルヒットしても、次の弾腿をエスケープで避けることができる。それほど出が遅いというワケ。

2発目はしゃがんで避けるべし！

掛統腿は上段攻撃になっているため、旋風腿をガードした直後にしゃがめば、そのまま避けることができる。もちろん、かわしたあとは投げにいったり、空中コンボ始動となる打撃技から連続技を狙うことができる。



旋風腿をガードされてしまうと、目押しじゃないと掛統腿が出ない。ジックリとミスを待つのも1つの手段だ。

Weekly PickUp!［今週のピックアップ！］

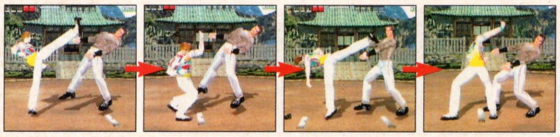
今週のEXTRAコンボ

空中に吹き飛んだ相手を押し出す能力が高く、決まればリングアウトも思いのまま。チャンスがある時は確実に決めろ。

[斧刃連端脚2発目のみヒット時] ★★★★

斧刃連端脚の2発目をヒットさせ、ダッシュしゃがみから疾歩昇穿手を叩き込むのが難しい。できるだけ疾歩昇穿手を高い打点で当てて、次の後蹴腿をつなぎやすいようにしよう。

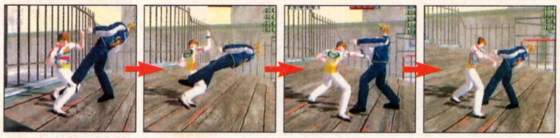
斧刃連端脚（2発目）→疾歩昇穿手→後蹴腿→背身尖掌→落踵脚



[アンジュレーション高→低（鷹嵐以外）] ★★★☆

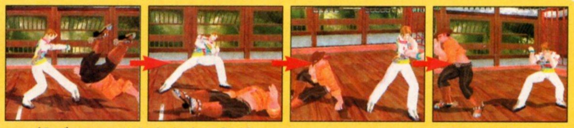
アンジュレーションが上の状態で、疾歩昇穿手をカウンターヒットさせることが条件。成功したら、ダッシュしゃがみから2発目の疾歩昇穿手を決めるタイミングを覚えていこう。

疾歩昇穿手（カウンター）→疾歩昇穿手→連捶磨盤手（レバー前入れ）→軋腿



背面取りパターン

相手を投げたあとに、頭方向にエスケープし、すかさず磨盤手を重ねる。Ⓟ+Ⓖから狙える技なので、使える場面も多い。相手の起き上がり方には関係なく背後を取れるのもウレシイ。



投げコマンド入力失敗のⓅ+Ⓖのあとに、フォローとして使用するのがもっとも有効な使い方。もちろん、対戦中にわざと狙って、相手を翻弄するのもいいだろう。背後を取ることに成功すれば、背後投げも決められる。

●リオンの投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
破刀手秋腿（はとうしゅしゅうたい）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
擺下尖転（はいかせんてん）	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	ⓅⓅ+Ⓖ
七星天分肘（しちせいてんぶんちゅう）	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ
七星跳飛捕蝉（しちせいちょうひほぜん）	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇗Ⓟ+Ⓖ
採取砲靠（さいしゅほうこう）	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
飛転双空脚（ひてんそうくうきゃく）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
登山翻車脚（とざんほんしゃきゃく）	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
翻身提膝（ほんしんていしつ）	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
連勾手背襲（れんこうしゅはいとう）	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可



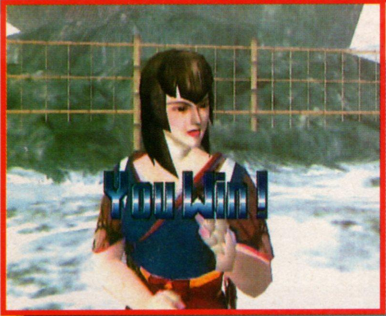
投げの種類に惑わされるな！

リング中央で戦っている時には、登山翻車脚（⬇⇨Ⓟ+Ⓖ）と貼身双勾手（⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ）に注意しよう。登山翻車脚は、大ダウン攻撃が追撃で入る。投げられたくない技の1つ。



リング端のリオンは危険

試合中、もっとも気を付けなければいけないのは、リオンをリング端に追い詰めた時ではないだろうか。リオンの投げは擺下尖転（⇘Ⓟ+Ⓖ）や飛転双空脚（⇦⇨Ⓟ+Ⓖ）で体勢を入れ替え、逆転のリングアウトを狙ってくる。投げ抜け後に反撃できるものは採取砲靠（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）、七星天分肘（⇦Ⓟ+Ⓖ）の2つ。採取砲靠は上段投げ、七星天分肘はダッシュから背後投げでOK。



葵と戦うために![対葵戦術]

AOI UMENOKOJI

梅小路　葵
対戦ランク
軽量級B/中量級C/重量級B

"返し技""いなし技""寸止め"といった、プレイヤー心をくすぐる技の多い葵だが、じつは中踵蹴りと、草薙が主力武器のキャラクター。この2つの技をどうやって実戦で使うかで、勝率がまったく変わってしまうのだ。限定コンボを考えるのはその次だ!



VS AOI（葵を敵とした時のポイント）

ダウン攻撃が最大の敵!

他のキャラクターとは毛色の違う技の数々に加え、"寸止め"を駆使したトリッキーで素早い攻撃を見切るのは非常に困難だ。ガードしにくい下段攻撃の草薙と、様々ないなし・返し技に翻弄されないよう、初心者は葵の持つ技の特徴を覚えることから始めたい。技の当たりにくさや投げ抜けの難しさも、多くのプレイヤーが葵を苦手とする理由だ。

この技をガードしたら反撃!

注目度 D　旋桜（つむじざくら）
軽・中量級はパンチ、重量級は投げで反撃できる。スキは小さい。

注目度 D　横周肘当て（おうしゅうひじあて）
技のスキは"旋桜"と同じ。ディレイや寸止めには十分注意しよう。

注目度 D　雲蹴り（くもげり）
技をガードしたら、パンチや肘といった素早い技で反撃していきたい。

注目度 C　草薙（くさなぎ）
基本は膝やミドルキックで対応。慣れてきたらコンボ始動技を決めよう。

この技・連係に注目

〈中踵蹴り〉（なかかかとげり）



注意度:S
●攻撃属性:中段
●ダメージ:21
●発生:14

しゃがみ状態に決まれば"よろけ"、カウンターヒットからは"ダウン→大ダウン攻撃"が確定。ガードされた時も、不利な状況ではあるが反撃技が入らないため、これで相手の攻撃を誘うこともある。リーチもあるので、牽制技として多用してくる。

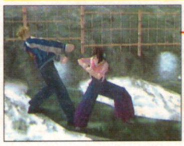
〈無双破〉（むそうは）



注意度:A
●攻撃属性:中段
●ダメージ:10-21
●発生:12

上・中段攻撃を避けつつ攻撃できるため、下段パンチやキックで牽制しながら相手の攻撃を誘い、この技でカウンターを狙ってくること多し。ガードしても反撃しにくい技なうえ、カウンターで食らうとそのあとに大ダウン攻撃の手痛い追撃が待っている。

〈連突絹車〉（れんとつきぬぐるま）



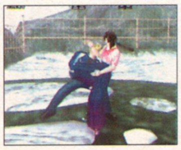
注意度:A
●攻撃属性:上上中中
●ダメージ:10+10+20+20
●発生:23（寸止め可）

技の出が非常に速い、パンチから派生するコンビネーション。3発目の素早い中段攻撃を寸止めと併用することで相手のガードを揺さぶれるほか、連突草薙と組み合わせることでコンビネーションでありながら強力な中段と下段の2択が迫れる。

傾向と対策

直線的な軌道がスキとなる"中踵蹴り"

ガード後の反撃技がない中踵蹴りは、技の出しどころを読んでエスケープで回避し、反撃を決めていくのが理想的な流れ。直線的な動きの技なので、どっちに軸移動してもOK!ガードした場合は無理に攻めるな。



このチャンスにできるだけ大きなダメージを与えていきたい。もちろん、限定コンボを狙ってもいいぞ。

技を食らっても強気に攻めたい

ガード後はパンチや肘で反撃できるが、間合いが開いてしまうため確実な反撃は難しい。それよりもあえてノーマルヒットでこの技を食らい、直後に投げてしまうという反撃法が意外と有効(間合いが離れないため)。



ダウンさえしなければ葵側が不利。そのスキは、しゃがもうとする相手を投げてしまえるほど大きい。

やはり読み合い。狙うは"寸止め"

2択で使用する中・下段への派生は、ガードすれば反撃技を狙うことができる。ただ、実戦では当然寸止めからの投げもあるほか、連突草薙(絹車)はエスケープ回避不可なので、相手の動きを読んでの反撃が必要だ。



連係をガードしきるか、寸止めに対応して技を出すことが基本。慣れてくれば、反応で使い分けることも可能だ。

Weekly PickUp!［今週のピックアップ!］

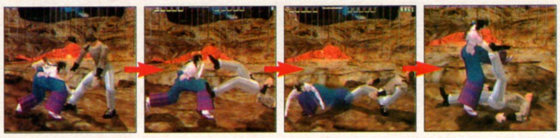
今週のEXTRAコンボ

連続技の追求が今ひとつの葵だが、高低差や着地のバウンドを利用したら……こんなコンボも発見。早速実践するべし!!

[葵のバウンドコンボ(全員)]★★☆☆

小ジャンプ攻撃なので、ほとんど決まることはない。クイックフォワードは走り過ぎず注意し、草薙の足先を当てるようにするといいだろう。着地のバウンドに草薙がヒットする。

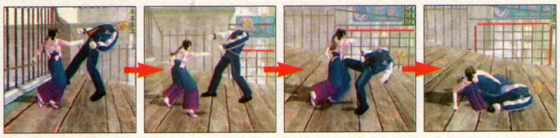
飛び手刀→(クイックフォワード後)草薙→枝砕き



[アンジュレーション高→低] ★★★☆

袖伸剣をカウンターでヒットさせたら、レバーを➡と入力してⓅ→Ⓖ、Ⓟ→Ⓖ、Ⓟ→Ⓖと入力してリーチを伸ばし単発のパンチを3発決める。連突草薙を決めるタイミングも簡単。

袖伸剣→打突×3 (レバー前入れ) →連突草薙(レバー前入れ)



背面取りパターン

足位置が逆足状態の時に"草薙"を決め、相手の"ダウンに雲蹴り"を重ねる。相手が横転/後転起きをしてきた場合に背後を取ることができるぞ。かなり実用的な背後取り方法だ。



葵の裏取り方法はそのバリエーションに富んでいる。相手の背後を取ることに成功したら、"雲蹴り→大ダウン攻撃"で確実にダメージを奪っていこう。雲蹴りは1発目が中段なので、相手がしゃがみ状態でも決まる。

●葵の投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
小当（こあて）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
木の葉落とし（このはおとし）	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇘Ⓟ+Ⓖ
六段帯取（ろくだんおびとり）	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦Ⓟ+Ⓖ
半月巴（はんげつは）	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇙Ⓟ+Ⓖ
半月巴（はんげつは）	⇙Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	投げ抜け不可
合気投げ（あいきなげ）	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨Ⓟ+Ⓖ
蝶絡み（ちょうからみ）	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
脇絡み（わきがらみ）	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
糸巻き（いとまき）	絡み中、脇絡みor蝶絡み後 [illegible] or [illegible] Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇧Ⓟ+Ⓖ
弓身固め（ゆみんがため）	絡み中、脇絡みor蝶絡み後 [illegible] or [illegible] Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇩Ⓟ+Ⓖ
海老折り（えびおり）	(弓身固めから)⇩⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇧Ⓟ+Ⓖ
櫂引き（かいびき）	(弓身固めから)⇧⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	⇩Ⓟ+Ⓖ
手極め倒身（てきめとうしん）	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
綾手取り（あやてどり）	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
杉倒（すぎたおし）	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可



投げ抜け不可の横投げを見逃すな

葵のもっとも多用する投げ技で、しかも抜けたあとに横投げが確実に決まるのは「小当（こあて）」。コマンドミスでも暴発するⓅ+Ⓖ投げなので、葵戦は飛車角投げ抜け必須か!?非力さが目立つ葵だが、こと投げ技に関してはあまりダメージが変わらないおかげで、抜ける側にとっては非常に読みづらい。また、合気投げ→浮葉陣（ダウン投げ）→縦手刀（ダウン攻撃）で合計85ものダメージを奪われてしまう点や、半月巴と六段帯取の2種類の投げ技でリングアウトを迫られてしまう点も厄介。



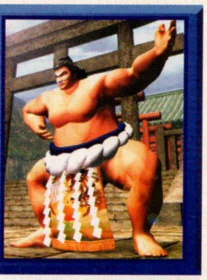
鷹嵐と戦うために！［対鷹嵐戦術］

TAKA-ARASHI

鷹嵐

対戦ランク
軽量級C/中量級C/重量級B

豪快な中段と投げの択一攻撃は威力が高く、1度で半分近いダメージを奪うものがザラ。また、遠距離からの岩石ぶちかましor投げのダッシュ2択も、対処法を知っておかなければハメに等しい。まずはこれらの対策を確実に覚えて、2択地獄から解消されよう。



VS TAKA-ARASHI（鷹嵐を敵とした時のポイント）

相手の投げ時を見切れ！

巨体から繰り出される技の破壊力には定評がある鷹嵐。相手にした場合は、近距離戦での中段と投げの2択に注意しつつ中距離まで間合いを取り、牽制技の双手突っ張りや、樽砕きを待つ。ガード後はもちろん即座にパンチや投げで確実に反撃を加えよう。中間距離からダウンを奪える下段が乏しいので、基本は立ちガードを主体にして闘うといいだろう。

この技をガードしたら反撃！

勝ち上げ（かちあげ） 注目度 D
膝蹴り系の攻撃がギリギリ決まらない程度。肘やパンチで確実に返そう。

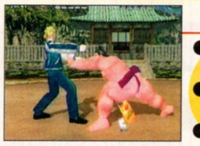
斬撃（ざんげき） 注目度 B
見た目の豪快さとは裏腹に意外とスキは小さい。パンチや投げが妥当。

髷龍（まげりゅう） 注目度 C
かなりのスキが生じる。相手背中方向エスケープ→横投げで反撃可能だ。

露払い（つゆばらい） 注目度 C
しゃがみ状態なので上段攻撃での反撃は不可。ミドルキック系で返そう。

この技・連係に注目

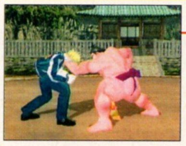
〈双手突き〉（もろてづき）



注意度:A
●攻撃属性: 中段(下段G外し)
●ダメージ: 20-30
●発生:12

鷹嵐の持つ固有技の中では出が最も速く、反撃技や牽制として多用される技。派生技の双手突っ張り1～2は、カウンターヒットすると投げられてしまう(先行入力が効く)ため、うかつな反撃は禁物。2発目以降の技も長いディレイがかけられる。

〈中突っ張り〉（ちゅうつっぱり）



注意度:A
●攻撃属性: 中段
●ダメージ: 11-6-10
●発生:14

双手突きよりも技の出は遅いものの、2～3発目も中段属性の技になるため連係の要として使われる技。双手突き同様2発目がカウンターヒットすると投げられてしまう。ディレイを駆使して2択をかけられると反撃するポイントがわかりにくい。

〈岩石ぶちかまし〉（がんせきぶちかまし）



注意度:S
●攻撃属性: 中段(走り攻撃)
●ダメージ: 20-70
●発生:10

中段判定を持つダッシュ攻撃。遠距離からダッシュで間合いをつめて、投げとの2択をかける時に使用するのだが、攻撃判定も大きく、ダッシュに打撃を合わせても打ち負ける場合が多々ある。ガード後のスキも少なく反撃を受けにくいのも特徴的。

傾向と対策

派生技は上段攻撃、しゃがんでかわす!?

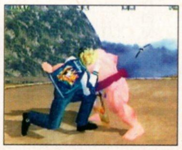
パンチや肘で反撃することができるが、やっぱりディレイ攻撃でタイミングを狂わされ、カウンターヒットから投げられてしまう、というパターンが怖い。1発目をガードしたらすぐにしゃがみ、投げを狙おう。



派生技である双手突っ張りの警戒は基本中の基本。しゃがみ状態から出る技で反撃できれば理想的である。

反撃困難！ 読み重視！ 投げか派生技か？

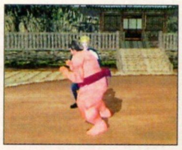
1、2、3発目でそれぞれ技のスキが違う。1と3発目ガード後なら軽/中量級ならパンチで反撃も可能。ディレイで2～3発目に派生したり、投げとの2択を迫られると反撃は難しい。間合いを離すのほうが先決？



双手突っ張り1をガードしたあとは、双手突っ張り2をエスケープで避けることもできる。ちょっとした豆知識。

エスケープで対応するのが良策

この技が来ることを読めば、エスケープで避けることが可能。ただ技を見てから反応でかわそうとすると軸移動中につぶされてしまう。ガード後も厳しい2択となるので、こうした状況をなるべく作らないように。



エスケープのタイミングは、鷹嵐がダッシュするのとほぼ同時。エスケープ投げ抜けができればモアベターだ。

Weekly PickUp!［今週のピックアップ!］

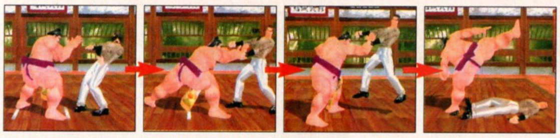
今週のEXTRAコンボ

決まる条件はかなり限定されているが、魅せ技的な要素をタップリと含んだ2つの空中コンボを紹介。実践投入は??

［開幕直後だけ狙えるコンボ］★★★☆

猫だましは、試合スタート直後の"1秒間"だけ、"打撃技"の効果から"キャッチ投げ"扱いになる。この1秒間のために、難易度が★★★☆になっていることは言うまでもない。

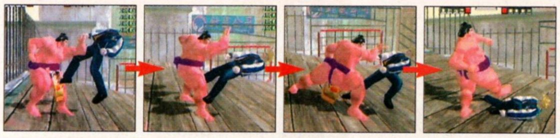
猫だまし（上段）→双手突っ張り2→四股蹴り



［アンジュレーション高→低（鷹嵐以外）］★★★★

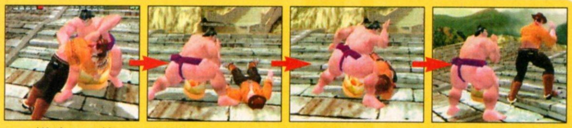
高→低へのアンジュレーションを利用したコンボ。技から技につなぐタイミングもすべて最速の入力でOK。だが、大カウンターで斬撃を決めなければ次のコンボが決まらない。

斬撃×2→突っ張り樽砕き（レバー前入れ）→蹴たぐり



背面取りパターン

上手投げ（Ⓟ+Ⓖ）で投げたら、直後にダッシュしゃがみで相手に密着し、樽砕き（⬇→Ⓟ）を出す。相手が腹側に横転起きをすると、背面取りが成功する。簡単なのでぜひ狙ってみよう。



樽砕きを使った背面取りは、相手の横転起き上がりを読んだという状況のもとでのみ成功するパターン。相手が横転せずその場蹴り起きを出すと、樽砕きは当然当たらず相手の蹴りがヒットしてしまう。多用はしないこと。

●鷹嵐の投げ抜け技表

技名	コマンド	種別	投げ抜けコマンド
上手投げ（うわてなげ）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	Ⓟ+Ⓖ
上手投げ（うわてなげ）	Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	←Ⓟ+Ⓖ
外掛け（そとがけ）	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↘Ⓟ+Ⓖ
首投げ（くびなげ）	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	↙Ⓟ+Ⓖ
浴びせ倒し（あびせたおし）	→→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	→Ⓟ+Ⓖ
居反り（いぞり）	⬇←Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	←Ⓟ+Ⓖ
合掌捻り（がっしょうひねり）	←↙↓↘→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	←→Ⓟ+Ⓖ
四つ身（よつみ）	→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	→Ⓟ+Ⓖ
樽投げ（たるなげ）	（四つ身中）Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	Ⓟ+Ⓖ
外無双（そとむそう）	（四つ身中）←Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	←Ⓟ+Ⓖ
二枚蹴り（にまいげり）	（四つ身中）↓Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	↓Ⓟ+Ⓖ
掴み投げ（つかみなげ）	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
褄取り（つまどり）	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	投げ抜け不可
吊り落とし（つりおとし）	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	投げ抜け不可
小股すくい（こまたすくい）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	投げ抜け不可
もろ差し（もろざし）	←→Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	←→Ⓟ+Ⓖ
内無双（うちむそう）	（もろ差し中）Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	Ⓟ+Ⓖ
二丁投げ（にちょうなげ）	（もろ差し中）←Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	←Ⓟ+Ⓖ
蛙掛け（かわずがけ）	（もろ差し中）↙Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	↙Ⓟ+Ⓖ
呼び戻し（よびもどし）	（もろ差し中）↓Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	↓Ⓟ+Ⓖ
猫だまし（ねこだまし）	（開始1秒以内に）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	キャッチ投げ	投げ抜け不可
猫だまし（ねこだまし）	（開始1秒以内に）↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	キャッチ投げ	投げ抜け不可
喉輪（のどわ）	（鬼殺しヒット後→Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	投げ抜け不可
播磨投げ（はりまなげ）	（肘当てヒット後）→←Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	投げ抜け不可



横投げが入る状況はないが…

投げを抜けて鷹嵐に確実にダメージを与えられるのは、もろ差しからの投げコンボだけ。ダメージは10。

永久保存版「バーチャファイター3tb」全12キャラクターコマンド一覧表

VIRTUA FIGHTER 3tb CHARACTER'S MOVE COMMAND LIST



AKIRA YUKI【結城 晶】

■Country:JAPAN■Birthday:1968.9.23■Sex:Male■Job:Kung-Fu Teacher
■Blood Type:O■Hobby:Kung-Fu■Statue:180cm■Weight:79kg■B/W/H:115/90/94

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ/➡Ⓟ/⬅Ⓟ	上段	12	
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ+Ⓔ	上段	12	避け
昇腿(しょうたい)	Ⓚ/➡Ⓚ	上段	25	
昇腿(しょうたい)	Ⓚ+Ⓔ	上段	25	避け
側腿(そくたい)	⇘Ⓚ	中段	24	
側中腿(そくちゅうたい)	⇘Ⓚ+Ⓔ	中段	23	
崩捶(ほうすい)	⇩Ⓟ/⬇Ⓟ	下段	11/9	
易前腿(ようぜんたい)	⬇Ⓚ	下段	10	
●小ジャンプ攻撃				
落歩斜捶(らくほしゃすい)	Ⓟ[同時]	中段	30	
落歩捶(らくほすい)	Ⓟ[空中]	中段	30	
跳刺腿(ちょうしたい)	Ⓚ[空中/着地際]	中段	30 (20)	
●大ジャンプ攻撃				
落撃双捶(らくげきそうすい)	⇨Ⓟ[空中]	中段	30	
登脚(とうきゃく)	Ⓚ[同時]	中段	30	
落歩腿(らくほたい)	Ⓚ[空中]	中段	30	
飛弾腿(ひだんたい)	⇨Ⓚ[空中]	中段	40	
風門倒壊(ふうもんとうかい)	⇦Ⓚ[空中]	中段	40	
斧刃腿(ふじんたい)	Ⓚ[着地際]	中段	30	背後へ攻撃
●背後攻撃				
拳背捶(けんはいすい)[敵背後]	Ⓟ/⬇Ⓟ	上段	12	
背腿(はいたい)	Ⓚ	上段	25	
背落劈(はいらくへき)	⇩Ⓟ	中段	14	
破膝腿(はしつたい)	⇩Ⓚ	下段	10	
地旋腿(ちせんたい)	⬇Ⓚ	下段	30	
●固有技				
上歩衝掌(じょうほしょうしゅう)	⇦⇨Ⓟ	上段	20-65	酔い覚まし2
開胯(かいこ)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	5	上段ガード崩し
揚炮(ようほう)	⇘⇘Ⓟ	中段	35	
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨Ⓟ	中段	19	
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇨⇨Ⓟ	中段	20-40	
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨⇨⇨Ⓟ	中段	20-40	
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⬇⇨Ⓟ	中段	20-65	
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	⬇⇦⇨Ⓟ	中段	30-70	
右端脚(うたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中段	20 (30)	崩し後ダメージ30
撃歩翻胯(げきほほんこ)	⇩Ⓟ+Ⓖ	中段崩し	5	上段ガード崩し
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	55	
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	20-80	
馬歩衝靠(まほしょうこう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	30	
龍槍式(りゅうそうしき)	⇘Ⓚ+Ⓖ	中段	19	
独歩頂膝(どっぽちょうしつ)	Ⓚ+Ⓖ(Ⓖ離す)	中段	30	
崩拳(ぽんけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	18	
貼山靠(てんざんこう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓔ	中段	30	避け
捜下崩捶(そうかほうすい)	⇘Ⓟ+Ⓚ	下段	25	
環捶腿(かんすいたい)	ⓅⓀ	上上	12+20	
八門開打(はちもんかいだ)	ⓅⓅ	上中	12+12	
連環腿(れんかんたい)	⇨⇨ⓀⓀ	中中	20+40	
●修羅覇王靠華山(しゅらはおうこうかざん)	⇘Ⓚ+Ⓖ〜⇨Ⓟ〜⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ			
龍槍式(りゅうそうしき)	⇘Ⓚ+Ⓖ	中段	19	
馬歩頂肘(まほちょうちゅう)	⇨Ⓟ(龍槍式ヒット後)	中段	20	龍槍式ヒットorガード
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ(馬歩頂肘ヒット後)	中段	30	投げられ判定あり
●投げ技				
倒身捜腿(とうしんそうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10+20+10	
獅子抱月(ししほうげつ)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20+30	壁80
鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	
大纏崩捶(だいでんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20+15+25 (15+25+15)	
心意把(しんいは)	⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60 (55)	
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	40	敵横向き
大浙江(だいせっこう)	Ⓟ+Ⓖ	背後キャッチ投げ	55	敵背向け
●崩し技				
順身翻胯(じゅんしんほんこ)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	0	
順歩翻胯(じゅんほほんこ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	10	
進歩里胯(しんぽりこ)	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	0	
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⇩⇨Ⓟ(崩し中)	中段	20-65	
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	⇩⇦⇨Ⓟ(崩し中)	中段	30-70	
右端脚(うたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ(崩し中)	中段	30	通常より高く浮く
●崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〜⇦⇘Ⓟ+Ⓚ〜⇩⇨or⇦Ⓟ			
崩拳	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	18	
鷂子穿林[崩拳ヒット中]	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	ヒット投げ	26	
双掌[鷂子穿林ヒット中]	⇩⇨or⇦Ⓟ	投げコンボ	42	
●返し技				
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	右上段Ⓟ返し	30	
揚炮(ようほう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	左上段Ⓟ返し	30	
単翼頂(たんよくちょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し	30	
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	肘返し	30	
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	右中Ⓚ返し	30	
背歩裏肘(はいほりちゅう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	左中Ⓚ返し	30	
旋風双撞(せんぷうそうしょう)	⇙Ⓟ+Ⓚ	膝返し	30	
衝天靠(しょうてんこう)	⇖Ⓟ+Ⓚ	サマー返し	30	
翻身単打(ほんしんたんだ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓟ返し	30	
双拍手(そうはくしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓚ返し	30	
●ダウン攻撃				
槍下砲(そうかほう)	⇘Ⓟ	ダウン	12	
撃崩捶(げきほうすい)	⇧Ⓟ	ダウン	20	

ONE POINT



アキラは、崩し技後の先行入力技をはじめ、特殊なコマンド入力タイミングが必要なコンビネーション技を持つキャラクターである。中でもよく使われるのは、崩し技である順歩翻胯（⇦⇩Ⓟ+Ⓖ）後の右端脚（⇨⇨Ⓚ）だろう。相手が体勢を崩している時に右端脚をヒットさせると、与えるダメージが増加するだけでなく（20→30）、通常ヒットよりも相手が高く吹き飛び空中コンボへつなぎやすい、という性質を持っている。その他アキラを代表する技としては、相手に技を当てないと次のコマンド入力を受けつけない修羅覇王靠華山、1発目が打撃技扱いとなる投げコンボの崩撃雲身双虎掌がある。この2つはコマンド入力が難しいが、常に出せるよう練習しておきたい。

※ダメージ内の（ ）表記は、鷹嵐に技をヒットさせた時のものです。



KAGE-MARU【影 丸】

■Country:JAPAN■Birthday:1970.6.6■Sex:Male■Job:Ninja
■Blood Type:B■Hobby:Mah-Jang■Statue:178cm■Weight:66kg■B/W/H:101/89/90

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
弾拳(だんけん)	Ⓟ/➡Ⓟ	上段	10	踏み込みⓅ後につながる
側弾(そくだん)	Ⓟ+Ⓔ	上段	14	避け
突き返し蹴り(つきかえしげり)	Ⓚ/➡Ⓔ	上段	25	
突き返し蹴り(つきかえしげり)	Ⓚ+Ⓔ	上段	25	避け
中蹴り(なかげり)	⇘Ⓚ	中段	22	
横蹴り(よこげり)	⇘Ⓚ+Ⓔ	中段	22	避け
地擂り弾(じずりだん)	⇩Ⓟ/⬇Ⓟ	下段	11/9	
擂り蹴り(すりげり)	⇩Ⓚ	下段	14	
●小ジャンプ攻撃				
手刀(しゅとう)	Ⓟ[同時]	中段	30	
飛び正拳(とびせいけん)	Ⓟ[空中]	中段	24	
飛び前蹴り(とびまえげり)	Ⓚ[同時]	中段	20	
突き踵蹴り(つきかかとげり)	Ⓚ[空中]	中段	20	
地旋(じつむじ)	Ⓚ[着地際]	下段	20	
●大ジャンプ攻撃				
落葉(らくよう)	⇨Ⓟ[空中]	中段	30	
飛翔蹴り(ひしょうげり)	Ⓚ[同時]	中段	30	
丸太蹴り(まるたげり)	Ⓚ[空中]	中段	30	
飛び踵蹴り(とびかかとげり)	Ⓚ[着地際]	中段	30	
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	⇨Ⓚ[空中/敵遠]	中段	30	針鼠弾につながる
浮身円月蹴り(ふしんえんげつげり)	⇨Ⓚ[空中]	中段	40	
回転延髄蹴り(かいてんえんずいげり)	⇦Ⓚ[空中]	中段	40	
●背後攻撃				
裏葉(うらは)	Ⓟ	上段	12	Ⓟ後につながる
逆蹴り(ぎゃくげり)	Ⓚ	上段	30	
裏手刀(うらしゅとう)	⇩Ⓟ	中段	15	
背龍爪(はいりゅうそう)	⇧Ⓚ	中段	30	
裏旋風蹴り(うらせんぷうげり)	⇗Ⓚ	中段	25	
陰旋風蹴り(かげせんぷうげり)	⇖Ⓚ	中段	40	
半月蹴り(はんげつげり)	⬇Ⓚ	下段	30	
●振り向き攻撃				
落刃返り(らくじんがえり)	⇦⇦Ⓟ	上段	17	
裏旋蹴り(うらつむじげり)	⇦⇦Ⓚ	上段	24	
龍尾閃(りゅうびせん)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	下段	12	
●走り攻撃				
地滑り走り(じすべりばしり)	➡Ⓚ	走り攻撃	20-30	
●固有技				
螺旋(らせん)	⇦Ⓟ	上段	17	
側弾(そくだん)	⇙Ⓟ	上段	14	避け/Ⓟ後につながる
幻葉(げんよう)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	30	
肘打ち(ひじうち)	⇨Ⓟ	中段	19	
影刃(かげやいば)	⇨⇩⇘Ⓟ	中段	40	
岩暫破(がんざんは)	⬇⇘Ⓟ	中段	20	
旋風蹴り(せんぷうげり)	⇖Ⓚ	中段	40	
浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	⬇⇨Ⓚ	中段	38	
風閃刃(ふうせんじん)	Ⓟ+Ⓚ	中段	16	酔い覚まし1
葉隠閃刃(はがくれせんじん)	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	24	
落閃刃(らくせんじん)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	16	酔い覚まし2
旋風刃(せんぷうじん)	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	20	
裏水車(うらすいしゃ)	⇘Ⓚ+Ⓖ	中段	40	
葉呀龍(はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	40	
円月蹴り(えんげつげり)	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	35	
水車蹴り(すいしゃげり)	⇖Ⓚ+Ⓖ	中段	50	
旋蹴り(つむじげり)	⇩Ⓚ+Ⓖ	中段	35	
地走り(じばしり)	⇙Ⓚ	下段	19	
流影脚(りゅうえいきゃく)	⇨⇨Ⓚ	下段	20-30	
後転地擂り脚(こうてんじずりきゃく)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ	下段	20-35	
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	40	
烈掌(れっしょう)	ⓅⓅ	上上	10+10	
葉重ね(はがさね)	ⓅⓀ	上上	10+20	
側弾重ね(そくだんがさね)	⇙ⓅⓀ	上上	14+20	
螺旋裏蹴り(らせんうらげり)	⇦ⓅⓀ	上中	17+25	
落閃刃返し(らくせんじん返し)	⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	中上	16+14	
散弾撃(さんだんげき)	ⓅⓅⓅ	上上上	10+10+12	
烈掌螺旋撃(れっしょうらせんしょう)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上	10+10+17	
烈掌脚(れっしょうきゃく)	ⓅⓅⓀ	上上上	10+10+30	
散弾裏蹴り(さんだんうらげり)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中	10+10+12+30	
散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇦or⇖Ⓚ	上上上中	10+10+12+20	
散弾螺旋裏蹴り(さんだんらせんうらげり)	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上上上中	10+10+17+30	
影刃(かげやいば)	(前転/後転後)⇨⇩⇘Ⓟ	中段	40	
針鼠弾前転(しんそだんぜんてん)	(後転後)⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	下段	15	
回転地擂り脚(かいてんじずりきゃく)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ	下段	20-35	
●投げ技				
太刀(たいとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50 (45)	
刀霞(はがすみ)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50 (45)	
影霞(かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	
浮霞(ふがすみ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60 (65)	
弧延落(こえんらく)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40 (55)	
イズナ落とし(いずなおとし)	(弧延落後)⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60 (70)	
イズナ落とし(いずなおとし)	(弧延落後)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	70	対鷹嵐専用技
霧霞(きりがすみ)	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	40	
葉裏霞(はうらがすみ)	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	50 (45)	
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段/横/背後投げ		
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	⇗Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	20+10+10+10	
闇霞(やみがすみ)	⇧Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	50	敵が背後
●返し技				
小手返し(こてがえし)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し	30	
●ダウン攻撃				
踵落とし(かかとおとし)	⇘Ⓚ	ダウン	13	
飛翔撃(ひしょうげき)	⬆Ⓟ	ダウン	30	
飛鳥(あすか)	⬆Ⓟ	ダウン	40	
飛延弾(ひえんだん)	⬆Ⓟ	ダウン	30	
●移動技				
前転(ぜんてん)	⇦⇙⇩⇘⇨	移動技		
後転(こうてん)	⇨⇘⇩⇙⇦	移動技		
さらに前転(ぜんてん)	(前・後転後)⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	移動技		
さらに後転(こうてん)	(前・後転後)⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ	移動技		
側転(そくてん)	⇦Ⓔ	移動技		
裏浮身(うらふしん)	⇩⇖	移動技		

CONTENTS【目次】

【コマンドの見方】

Ⓟ……パンチボタンを押す
Ⓚ……キックボタンを押す
Ⓖ……ガードボタンを押す
Ⓔ……エスケープボタンを押す
＋……この記号の前後にある複数のボタンを同時に押す
➡……矢印の方向に方向ボタンを入れっぱなしにする
⇨……矢印の方向に一瞬だけ方向ボタン入れる

矢印の向きについて
コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。



PAI-CHAN【パイ】

■Country:Hong-Kong■Birthday:1975.5.17■Sex:Female■Job:Action Star
■Blood Type:O■Hobby:Dancing■Statue:166cm■Weight:49kg■B/W/H:84/55/88

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ/➡Ⓟ/⬅Ⓟ	上段	10	
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ+Ⓔ	上段	10	避け
高蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ	上段	20	
高蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ+Ⓔ	上段	20	避け
旋中腿(せんちゅうたい)	↘Ⓚ	中段	21	
旋中穿腿(せんちゅうせんたい)	↘Ⓚ+Ⓔ	中段	21	避け
掃冲拳(そうちゅうけん)	⇩/⬇Ⓟ	下段	11/9	
旋栽腿(せんさいたい)	⇩Ⓚ	下段	10	
●小ジャンプ攻撃				
騰空双掌(とうくうそうしょう)	Ⓟ[同時]	中段	30	
騰弾圏捶(とうだんけんすい)	Ⓟ[空中]	中段	30	
飛刺腿(ひしたい)	Ⓚ[同時]	中段	18	
側蹴腿(そくしゅうたい)	Ⓚ[空中/着地際]	中段	20	
●大ジャンプ攻撃				
落撃双拳(らくげきそうけん)	⇨Ⓟ[空中]	中段	30	
飛燕登脚(ひえんとうきゃく)	Ⓚ[同時]	中段	30	
飛燕廻脚(ひえんかいきゃく)	Ⓚ[空中]	中段	30	
飛燕鷹蹴(ひえんようしゅう)	⇨Ⓚ[空中]	中段	40	
燕背翔(えんはいしゅう)	⇦Ⓚ[空中]	中段	40	背後に攻撃
燕翔斧刃脚(えんしょうふじんきゃく)	Ⓚ[着地際]	中段	30	
●背後攻撃				
背崩捶(はいほうすい)	Ⓟ	上段	12	Ⓟ後につながる
背冲腿(はいちゅうたい)	Ⓚ	上段	30	
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	↖Ⓚ	中段	40	
背下崩捶(はいかほうすい)	⇩Ⓟ	下段	12	↘Ⓟ後につながる
座架旋腿(ざかせんたい)	⇩Ⓚ	下段	22	
●走り攻撃				
翻身跳端脚(ほんしんちょうたんきゃく)	Ⓚ	中段	20-70	
●固有技				
裏圏捶(りけんすい)	↙Ⓟ	上段	12	酔い覚まし2
高端脚(こうたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	上段	30	
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上段	20-45	
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	25-45	
穿冲拳(せんちゅうけん)	⇨Ⓟ	中段	14	
燕子双掌(えんしそうしょう)	⇨⇨Ⓟ	中段	20	しゃがみガード外し
上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)	⇦Ⓟ	中段	20	
燕青虎双破(えんせいこそうは)	⇩⇨Ⓟ	中段	20	
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ→立ち中に)Ⓚ	中段	35/40	
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	↗Ⓚ	中段	19	
背転脚(はいてんきゃく)	↖Ⓚ	中段	40	
燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中中	15+18	
燕蹴背転脚(えんしゅうはいてん)	↗Ⓚ+Ⓖ	中段	30	
蒼下捶(そうかすい)	↘Ⓟ	下段	12	
翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	↙Ⓚ+Ⓖ	下段	25	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35	
連掌(れんしょう)	ⓅⓅ	上上	10+10	
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	上上	10+20	
虎燕煽脚(こえんせんきゃく)	ⓀⓀ	上中	20+20	
飛燕弾腿(ひえんだんたい)	⇨⇨ⓅⓀ	中上	20+20	
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	↗ⓀⓀ	中中	19+16+10	
連旋背転脚(れんせんはいてんきゃく)	↖Ⓚ⇨Ⓚ	中中	40+30	
燕蹴背転連脚(えんしゅうはいてんれんきゃく)	↗Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓚ	中中	30+40	
蒼下連捶(そうかれんすい)	↘ⓅⓅ	下上	12+8	ⓅⓅからつながる
連下旋腿(れんかせんたい)	⇩ⓀⓀ	下上	10+19	
連旋掃脚(れんせんんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ	下下	10+12	
雷撃掌(らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	上上上	10+10+12	
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	上上上	10+10+30	
連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	Ⓟ(ヒット中)ⓅⓀ+Ⓖ	上上上	10+10+20-40	
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(ヒット中)Ⓟ⬇Ⓚ+Ⓖ	上上下	10+10+35	
蒼下連捶脚(そうかれんすいきゃく)	↘ⓅⓅⓀ	下上上	12+8+30	
蒼下連捶掌(そうかれんすいしょう)	↘ⓅⓅ⇨Ⓟ	下上中	12+8+25	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上上	10+10+12+45	
連環高端脚(れんかんこうたんきゃく)	ⓅⓅⓅ➡Ⓚ	上上上上	10+10+12+30	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ↖Ⓚ	上上上中	10+10+12+20	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上下	10+10+12+35	
●投げ技				
転身捜倒(てんしんそうとう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50(45)	壁60(55)
倒身陰掌(とうしんいんしょう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40+10	
飛燕翻跨(ひえんほんこ)	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	
天地頭落(てんちとうらく)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	壁(70)
旋風燕陣(せんぷうえんじん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	
空烈天鳳(くうれつてんほう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	40	
燕風輪翔(えんふうりんしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	0	
春燕掛塔(しゅんえんかとう)	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	10	
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	(春燕掛塔後)Ⓚ+Ⓖ	投げコンボ	30	
●崩し技				
掣燕掛塔(せいえんかとう)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	30	
●返し技				
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し	25	
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し	25	
翻身螺旋按蹴(ほんしんらせんあんしゅう)	(螺旋按掌食らい中)Ⓟ+Ⓖ	上段Ⓚ返し返し	20	パイvsパイ限定
飛燕擺柳(ひえんはいりゅう)	↙Ⓟ+Ⓚ	肘返し	30	
架脚旋転(かきゃくせんてん)	↙Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し	25	
膝転倒海(しつてんとうかい)	↙Ⓟ+Ⓚ	膝返し	25	
●いなし技				
雲手(うんしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段いなし	0	
●ダウン攻撃				
雷陰掌打(らいいんしょうだ)	↘Ⓟ	ダウン	10	
燕蹴雷撃(えんしゅうらいげき)	⇩Ⓟ	ダウン	30	
燕蹴高雷撃(えんしゅうこうらいげき)	⇩⬆Ⓟ	ダウン	40	
●移動技				
背転(はいてん)	⇩↖	移動		

ONE POINT 中間距離からの有効な反撃技として使われる腿登裏旋脚だが、コマンド入力が特殊(しゃがみから立ち途中の間にⓀ)なので、初心者が自在にこの技を出すには慣れが必要だろう。[↘⇩↘(方向ボタンを離し)Ⓚ]と覚えよう。



LAU-CHAN【ラウ】

■Country:CHINA■Birthday:1940.10.2■Sex:Male■Job:Cook
■Blood Type:B■Hobby:Chinese Poem■Statue:172cm■Weight:77kg■B/W/H:99/90/93

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ/➡Ⓟ/⇦Ⓟ/⬅Ⓟ	上段	12	
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ+Ⓔ	上段	12	避け
括面腿(かつめんたい)	Ⓚ	上段	25	
括面腿(かつめんたい)	Ⓚ+Ⓔ	上段	25	避け
旋中腿(せんちゅうたい)	↘Ⓚ	中段	21	
側中穿脚(そくちゅうせんたい)	↘Ⓚ+Ⓔ	中段	21	避け
掃冲拳(そうちゅうけん)	⇩Ⓟ/⬇Ⓟ	下段	11/9	
旋栽腿(せんさいたい)	⇩Ⓚ	下段	15	
●小ジャンプ攻撃				
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	Ⓟ[同時]	中段	15	
騰空冲拳(とうくうちゅうけん)	Ⓟ[空中]	中段	30	
烈火虎尖脚(れっかこせんきゃく)	Ⓚ[同時/空中]	中段	20	
騰空中脚(とうくうちゅうきゃく)	Ⓚ[着地際]	中段	30	
転身掃腿(てんしんそうたい)	⇩Ⓚ[着地際]	下段	20	
●大ジャンプ攻撃				
騰落双捶掌(とうらくそうすいしょう)	⇨Ⓟ[同時]	中段	30	
飛蹴腿(ひしゅうたい)	Ⓚ[同時]	中段	30	
騰空端脚(とうくうたんきゃく)	Ⓚ[空中]	中段	30	
騰空双腿(とうくうそうたい)	⇨Ⓚ[空中]	中段	40	
虎脚背翔(こきゃくはいしょう)	⇦Ⓚ[空中]	中段	40	背後に攻撃
騰空斧刃脚(とうくうふじんきゃく)	Ⓚ[着地際]	中段	30	
●背後攻撃				
背冲拳(はいちゅうけん)	Ⓟ	上段	12	Ⓟからつながる
転身双虎掌(てんしんそうこしょう)	Ⓟ⇦Ⓟ⇨Ⓟ	上中	28	
背冲腿(はいちゅうたい)	Ⓚ	上段	30	
背後斜下掌(はいごしゃかしょう)	⇩Ⓟ	上中	20	↘Ⓟからつながる、しゃがみガード外し
座架旋腿(ざかせんたい)	⇩Ⓚ	下段	22	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	↖Ⓚ	中段	40	
騰空背翔(とうくうはいしょう)	⇧Ⓚ+Ⓖ	中段	40	
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ	上上	40	
飛燕連掌(ひえんれんしょう)	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ	上中	18	↘Ⓟからつながる、しゃがみガード外し
飛燕掃脚(ひえんそうきゃく)	⇦⇦Ⓟ⬇Ⓚ	上下	30	
●振り向き攻撃				
飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	⇦⇦Ⓟ	中段	30	しゃがみガード外し
背旋連掌(はいせんれんしょう)	Ⓟ⇦Ⓟ	上中	12+24	しゃがみガード外し
●固有技				
虎槍掌(こそうしょう)	⇦⇨Ⓟ	上段	24	酔い覚まし2
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上段	20-45	
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	30	
虎龍転身脚(こりゅうてんしんきゃく)	⇦↙⇩↘⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	50	
斜下掌(しゃかしょう)	↘Ⓟ	中段	15	しゃがみガード外し
斜上掌(しゃじょうしょう)	③Ⓟ	中段	20/22	しゃがみガード外し
順歩冲掌(じゅんほちゅうしょう)	↘↘Ⓟ	中段	22	
肘撃(ちゅうげき)	⇨Ⓟ	中段	19	
燕子掌(えんししょう)	⇦⇨⇨Ⓟ	中段	35	
騰空虎穿脚(とうくうこせんきゃく)	↗Ⓚ	中段	30	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	↖Ⓚ	中段	40	
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ→立ち中に)Ⓚ	中段	40/40	
双虎烈把(そうこれっぱ)	↘Ⓟ+Ⓚ	中段	34	
空虎脚(くうこきゃく)	↗Ⓚ+Ⓖ	中段	32	
地掃腿(ちそうたい)	⇨⇩Ⓚ	下段	30	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段	20-35	
連掌(れんしょう)	ⓅⓅ	上上	12+12	
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	上上	12+29	
連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	Ⓟ(ヒット中)Ⓚ+Ⓖ	上上	20-45	
連蹴旋風(れんしゅうせんぷう)	ⓀⓀ	上上	25+20-30	
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(ヒット中)⬇Ⓚ+Ⓖ	上下	12+20-35	
連掌(れんしょう)	↘ⓅⓅ	中上	17+10	
斜上冲捶(しゃじょうちゅうすい)	③ⓅⓅ	中上	17+12	Ⓟからつながる
順歩連掌(じゅんほれんしょう)	↘↘ⓅⓅ	中上	22+12	Ⓟからつながる
鳳凰槍掌(ほうおうそうしょう)	⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中上	19+20	酔い覚まし1
穿脚冲掌(せんきゃくちゅうしょう)	↘Ⓚ⇨Ⓟ	中上	21+16	
連環虎燕掌(れんかんこえんしょう)③Ⓟ(ヒット中)	↘Ⓟ+Ⓚ	中中	17+22	
転身裏旋脚(てんしんりせんきゃく)	⇩ⓀⓀ(2発目レバー中立)	下下	15+19	
連旋栽腿(れんせんさいたい)	⬇ⓀⓀ	下下	15+15	
雷撃掌(らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	上上上	12+12+12	
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	上上上	12+12+30	
連環掌(れんかんしょう)	↘ⓅⓅⓅ	中上上	17+10+14	
連掌旋風腿(れんしょうせんぷうたい)	↘ⓅⓅⓀ	中上上	17+10+20	
穿脚連環虎掌(せんきゃくれんかんこしょう)	↘Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中上上	21+16+15	酔い覚まし1
連環旋栽腿(れんかんせんさいたい)	⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ	下下下	15+15+10	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上上	12+12+12+50	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ↖Ⓚ	上上上中	12+12+12+20	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	上上上下	12+12+12+40	
連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)	↘ⓅⓅⓅⓀ	中上上上	17+10+14+50	
連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	↘ⓅⓅⓅ↖Ⓚ	中上上中	17+10+14+26	
連掌転身掃脚(れんしょうてんしんそうきゃく)	↘ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	中上上下	17+10+14+40	
連旋転身掃脚(れんせんてんしんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ⬇ⓀⓀ+Ⓖ	下下下下	15+15+10+12	
●投げ技				
肩車頭落(けんしゃとうらく)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40(45)	
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50(45)	壁55(60)
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50(45)	壁60
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60(50)	
大地倒襲(だいちとうしゅう)	↘↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	
転身爪巴掌(てんしんそうはしょう)	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	40	
猛虎背襲(もうこはいしゅう)	Ⓟ+Ⓖ	背後投げ	50(60)	
●崩し技				
柳手掛倒(りゅうしゅかとう)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段崩し	10	
●ダウン攻撃				
踏襲撃(とうしゅうげき)	↘Ⓚ	ダウン	13	
虎爪雷蹴(こそうらいしゅう)	⇧Ⓟ	ダウン	30	
虎爪連蹴(こそうれんしゅう)	⇩⬆Ⓟ	ダウン	25+15	
●移動技				
背転(はいてん)	⇩↖	移動技		

ONE POINT 小ジャンプキックや双拳旋風腿(ⓅⓅⓀ)といった"上段蹴りで終わる技"を相手に当てた直後のⓅ入力で自動斜上掌が出るが、この時素早くⓅ+Ⓖ⇨Ⓖ(Ⓟだけ離す)入力で「Ⓖを離すまで斜上掌を出さない」テクも使えるぞ。

VIRTUA FIGHTER 3tb COMMAND LIST



WOLF HAWKFIELD【ウルフ】

■Country:CANADA■Birthday:1966.2.8■Sex:Male■Job:Lumberjack
■Blood Type:O■Hobby:Karaoke■Statue:181cm■Weight:101kg■B/W/H:123/93/98

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
ストレートハンマー	Ⓟ/➡Ⓟ	上段	14	
ハイキック	Ⓚ/➡Ⓚ	上段	30	
ストレートハンマー	Ⓟ+Ⓔ	上段	14	避け
ハイキック	Ⓚ+Ⓔ	上段	30	避け
フェイスリフトキック	⇘Ⓚ	中段	28	
サイドミドルキック	⇘Ⓚ+Ⓔ	中段	28	
ローハンマー	⇩Ⓟ/⬇Ⓟ	下段	11/9	
ロースマッシュ	⬇Ⓚ	下段	17	
ロースマッシュ	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段	17	
●小ジャンプ攻撃				
ステップハンマー	Ⓟ[同時/空中]	中段	30	
トークラッシュ	Ⓚ[同時]	中段	30	
トークラッシュ	Ⓚ[空中]	中段	30	
ハンマーエッジ	Ⓚ[着地際]	中段	22	
トークラッシュ	⇧Ⓚ+Ⓖ	中段	30	
●大ジャンプ攻撃				
ジャンピングラリアット	⇨Ⓟ[空中]	中段	30	
ライジングトー	Ⓚ[同時]	中段	36	
ハンマーキック	Ⓚ[空中]	中段	30	
ミサイルキック	⇨Ⓚ[空中]	中段	50	
バックサイドキック	⇦Ⓚ[空中]	中段	48	背後に攻撃
ヒールクラッシュ	Ⓚ[着地際]	中段	30	
●背後攻撃				
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12	Ⓟからつながる
バックキック	Ⓚ	上段	36	
バックローハンマー	⇩Ⓟ	下段	30	
バックドロップキック	⇩Ⓚ	下段	36	
バックドロップキック	⬇Ⓚ	下段	36	
●走り攻撃				
ランニングショルダーアタック	Ⓟ+Ⓚ	中段	20-35	
●固有技				
エルボーバット	⇦Ⓟ	上段	20	
レベルバックチョップ	Ⓟ+Ⓚ	上段	24	
トマホークフラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	20	酔い覚まし2
アックスラリアート	⇨Ⓟ+Ⓔ	上段	40	強上段
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	36	
フライングニールキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	30	
ソニックアッパー	⇘Ⓟ	中段	24/24	しゃがみガード外し
バーティカルアッパー	⬊Ⓟ	中段	22	
ボディブロー	⇨Ⓟ	中段	14	
スクリューフック	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ	中段	20	
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	中段	20-70	特殊中段
トマホークチョップ	⇗Ⓟ	中段	15	酔い覚まし1
コメットフック	⇙Ⓟ	中段	19	
リバーススレッジハンマー	⬇⇘⇨Ⓟ	中段	30	
ニーブラスト	⇨Ⓚ	中段	30	
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	30	
アローナックル	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	20	強制しゃがませ
ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	30	
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	30	
グリズリーラリアート	⇘Ⓟ+Ⓚ	下段	20	
ロードロップキック	⇨⇩Ⓚ	下段	22	
ジャブストレート	ⓅⓅ	上上	14+14	
ハンマーキック	ⓅⓀ	上上	14+20	
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上上	30+20	
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ	中上	14+20	
スクリューラリアット	⇨⇘⇩⇙⇦ⓅⓅ	中上	20+20	
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上	14+14+16	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	上上中	14+14+24	
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ	上上上上	14+14+16+20	
●投げ技				
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60 (65)	
ボディスラム	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50 (55)	
スタイナーズスクリュードライバー	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80 (90)	
リストロックスロー	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80	壁投げあり
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	100	
タイガードライバー	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	
ダブルアームスープレックス	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	
サイドスープレックス	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	
スライディングレッグシザース[敵右/敵左]	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	50	
サイクロンホイップ[敵左/敵右]	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	横投げ	60	
ジャーマンスープレックス[敵後ろ向き立]	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	70	
ドラゴンスープレックス[敵後ろ向き立]	⇦Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	80	
クロスアームブリーカー[敵右/敵左]	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	横下段投げ	20+50	
ジャーマンスープレックス[敵後ろ向きしゃ]	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	80	
ウォールボディスラム[壁が前]	⇘Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	30+50	
キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	0	
サンダーファイヤーパワーボム[キャッチ中]	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20+40	
プッシュ[キャッチ中]	⇘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	
チェンジ[キャッチ中]	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	
スリングショットフロントスープレックス[キャッチ中]	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	
フロントネックチャンスリー[キャッチ中]	⇙Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	
ジャーマンスープレックス[チェンジ後]	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	
カーフブランディング[チェンジ後]	⇘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	65	
プッシュ[チェンジ後]	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	
タイガースープレックス[チェンジ後]	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	70	
アームホイップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	50	
フランケンシュタイナー	⇗Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	60	
フランケンシュタイナー[敵後ろ向き立]	⇗Ⓟ+Ⓖ	背後キャッチ投げ	60	
ネックローリングスロー[チョップヒット後]	⇗Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	60	
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	
●ダウン投げ				
ダブルクロー[敵仰向け]	⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	
ダブルクロー[敵うつ伏せ]	⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	
●返し技				
キャプチュード	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し	40	自分がダメージ10
ドラゴンスクリュー	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し	30	
●ダウン攻撃				
エルボードロップ	⇘Ⓟ	ダウン	15	
エルボー	⇧Ⓟ	ダウン	30	
ハイエルボー	⇩⬆Ⓟ	ダウン	40	
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	ダウン	16	
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	ダウン	18	

ONE POINT アーケード版では連続技とならなかった「ジャイアントスイングからのダブルクロー」だが、DC版ではこの連係が確実に入るようだ(β版で確認)。リングアウト勝ちを狙えるキャラクターとして、凶悪度アップ!?



JEFFRY McWILD【ジェフリー】

■Country:Australia■Birthday:1957.2.20■Sex:Male■Job:Fisherman
■Blood Type:A■Hobby:Reggae Music■Statue:183cm■Weight:111kg■B/W/H:121/93/97

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
ストレートナックル	Ⓟ/➡Ⓟ/⬅Ⓟ	上段	14	
アッパーキック	Ⓚ/➡Ⓚ	上段	30	
アッパーキック	Ⓚ+Ⓔ	上段	30	避け
サイドキック	⇘Ⓚ	中段	28	
ミドルリードキック	⇘Ⓚ+Ⓔ	中段	30	避け
ローナックル	⇩Ⓟ/⬇Ⓟ	下段	11/9	
バーティカルキック	⬇Ⓚ/⇗Ⓚ	下段	17	
●小ジャンプ攻撃				
ハンマーダウン	Ⓟ[同時]	中段	30	
ステップナックル	Ⓟ[空中]	中段	30	
ヒールドロップ	Ⓚ[同時]	中段	30	
ステップキック	Ⓚ[空中]	中段	30	
プッシングキック	Ⓚ[着地際]	中段	22	
●大ジャンプ攻撃				
ジャンプハンマー	Ⓟ[空中]	中段	40	
ライジングサンハンマー	⇨Ⓟ[空中]	中段	30	
キリングバイツ	Ⓚ[同時]	中段	36	
フライングローキック	Ⓚ[空中]	中段	30	
ジャンピングフットスタンプ	⇨Ⓚ[空中]	中段	50	
リアキック	⇦Ⓚ[空中]	中段	48	
ヒールスタンプ	Ⓚ[着地際]	中段	30	
●背後攻撃				
スピンナックル	Ⓟ	上段	12	Ⓟからつながる
スピンナックル	⬇Ⓟ	上段	12	
バックキック	Ⓚ	上段	36	
バックヒールキック	⇩Ⓚ	中段	30	
バックダブルハンマー	⇩Ⓟ	下段	30	
●走り攻撃				
ランニングボディプレス	Ⓟ+Ⓚ	中段	20-40	
ランニングヒップアタック	Ⓚ+Ⓖ	中段	30	
●固有技				
トルネードハンマー	⇨⇦Ⓟ	上段	25	酔い覚まし2
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	上段	35	酔い覚まし2
ヘルスタッブ	Ⓟ+Ⓔ	上段	20	
スマッシュアッパー	⇘Ⓟ	中段	20/19	
バーティカルアッパー	⬊Ⓟ	中段	22	
ケンカアッパー	⇘⇘Ⓟ	中段	30	
エルボーバット	⇨Ⓟ	中段	19	
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中段	19	
エルボースタンプ	⇦Ⓟ	中段	20	
ダブルハンマーダウン	⇦⇘Ⓟ	中段	20	
ニーアタック	⇨Ⓚ	中段	28	
ニープッシュ	⇦Ⓚ	中段	22	
ヒールアタック	⇦⇨Ⓚ	中段	36	
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中段	40	
トーキック	⇩Ⓚ	中段	24	
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	35	
ストマッククラッシュ	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	20	
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	35	
フルスイングハンマー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	45	
ヘルバンクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	21	強制しゃがませ
ローキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20	
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	21	
ダブルナックル	ⓅⓅ	上上	14+14	
ナックルキック	ⓅⓀ	上上	14+20	
ダブルヘルスタッブ	Ⓟ+ⒺⓅ+Ⓔ	上上	20+10	
キリングトーキック	ⓀⓀ	上中	30+15	
ニーハンマー	⇦ⓀⓅ	中上	22+15	
ダブルアッパー	⇘ⓅⓅ	中中	20+15	
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	中中	19+19	
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中中	19+30	
ライジングハンマー	⇦⇘ⓅⓅ	中中	20+30	
トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ	中中	24+19	
コンボケンカフック	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上	14+14+35	酔い覚まし2
マシンガンヘルスタッブ	Ⓟ+ⒺⓅ+ⒺⓅ+Ⓔ	上上上	20+10+15	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	上上中	14+14+19	しゃがみガード外し
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	上中中	30+19+20	
コンボケンカアッパー	⇘ⓅⓅⓅ	中中中	19+15+20	
●投げ技				
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60 (65)	
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	
タックル	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25+30	
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	
マシンガンハンマー	⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10+10+20+20	
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70 (75)	
スプラッシュマウンテン	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80 (85)	
バックスロー	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20+16	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20+20	
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20+16+35	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20+20+20	
パワーボム	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	
アイアンクロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50 (45)	
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	20+10+20+30	
ココナッツクラッシュ[敵右/敵左]	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	20+30	
アームブリーカー[敵右/敵左]	⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	横投げ	60	
バックブリーカー[敵後ろ向き立]	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	75 (80)	
チョークスイーパースイング[敵後ろ向き立]	⇦Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	80	
コルクスクリューナックル[敵しゃがみ]	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	横下段投げ	70	
バックブリーカー[敵後ろ向きしゃがみ]	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	80	
ウォールバックフリップ[壁が背後]	Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	65	
ウォールバックフリップ[壁が前]	Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	70	
ウォールワイプスロー[壁が後ろ]	⇙Ⓟ+Ⓖ	壁技げ	20+20+4+4+4+4+4	
マシンガンタックル[壁が前]	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	壁技げ	15+15+30	
リフトアップスロー(ストマッククラッシュ後)	⇦Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	40	
スパインバスター(ストマッククラッシュ後)	⇩Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	50	
トーキックスプラッシュマウンテン(トーキックヒット後)	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	100 (110)	
デビルリバースクロー[敵仰向け]	⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	
デビルリバースクロー[敵うつ伏せ]	⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	
●ダウン攻撃				
ストンピング	⇘Ⓚ	ダウン	15	
ボディープレス	⇧Ⓟ	ダウン	30	
ライデンドロップ	⇩⬆Ⓟ	ダウン	40	

ONE POINT 相手のエスケープ中にトルネードハンマー(⇨⇦Ⓟ)をヒットさせると、当たった相手は1回転してしまい、軸がずれてしまう。この時はジェフリー有利。

VIRTUA FIGHTER 3tb COMMAND LIST



SARAH BRYANT 【サラ】

■Country:U.S.A. ■Birthday:1973.7.4 ■Sex:Female ■Job:College Student ■Blood Type:AB ■Hobby:Sky Diving ■Statue:173cm ■Weight:55kg ■B/W/H:90/57/90

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
ストレートリード	Ⓟ/➡Ⓟ	上段	10	
バーティカルフックキック	Ⓚ/➡_Ⓚ	上段	25	
バーティカルフックキック	Ⓚ+Ⓔ	上段	25	避け
ミドルキック	⇘Ⓚ	中段	10	
サイドミドルキック	⇘Ⓚ+Ⓔ	中段	19	
スクァトストレート	⇩Ⓟ/⬇Ⓟ	下段	11/9	
ローキック	⬇Ⓚ	下段	12	
●小ジャンプ攻撃				
エルボー	Ⓟ[同時]	中段	30	
ステップストレート	Ⓟ[空中]	中段	30	
ステップフックキック	Ⓚ[空中]	中段	20	
ステップヒールキック	Ⓚ[着地際]	中段	20	
●大ジャンプ攻撃				
ジャンピングフックナックル	⇨Ⓟ[空中]	中段	30	
ハイジャンプミドルキック	Ⓚ[同時]	中段	30	
ハイジャンプキック	Ⓚ[空中]	中段	30	
ドラゴンキック	⇨Ⓚ[空中]	中段	40	
ジャンプオーバーキック	⇦Ⓚ[空中]	中段	40	背後に攻撃
ハイジャンプヒールキック	Ⓚ[着地際]	中段	30	
●背後攻撃				
ターンナックル[敵背後]	Ⓟ	上段	10	Ⓟにつながる
ターンキック[敵背後]	Ⓚ	上段	30	
ターンライジングキック[敵背後]	⇘Ⓚ	上段	25	
スピンターンキック	⬇⇦Ⓚ	上段	20	
ドラゴンキック[敵背後]	⇨Ⓚ	中段	26	
ターンローストレート[敵背後]	⇩Ⓟ	下段	14	
ターンロースピンキック[敵背後]	⇩Ⓚ	下段	20	
ダブルスピンキック[敵背後]	⬇⇦ⓀⓀ	上上	20+20	
●振り返り攻撃				
バックナックルターン[敵背後]	⇦⇦Ⓟ	上段	14	
バックスピンキックターン[敵背後]	⇦⇦Ⓚ	上段	25	
スピンターンキック[敵背後]	⬇⇦Ⓚ	上段	20	
●走り攻撃				
ランニングニー	Ⓚ+Ⓖ	中段	20-70	
●固有技				
スナップサイドチョップ	⇘Ⓟ	上段	12	酔い覚まし2
ダブルキック	⇦Ⓚ	上上	10+20	2段攻撃
スゥエースマッシュ	Ⓟ+Ⓔ	上段	14	
トルネードキック	⇗Ⓚ+Ⓖ	上段	20-50	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中段	12	
ニーキック	⇨Ⓚ	中段	30	
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	中段	30	
フルスピンヒールキック	⇧or⇗Ⓚ	中段	25	
サマーソルトキック	⇖Ⓚ	中段	50	
ドラゴンスマッシュキャノン	⇙Ⓚ	中段	35	
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中段	24	
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ	中段	35	
トーキック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	13	
スピンキック	Ⓚ+Ⓖ	中段	20-30	
ステップラウンドキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	25	
スピンエッジキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	30	
スピンヒールソード	⇖Ⓚ+Ⓖ	中段	30	
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中段	25	
サイドフックキック	⇙Ⓚ+Ⓖ	中段	22	
ロースピンキック	⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20	
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	25	
スウェーローキック	⬇Ⓚ+Ⓔ	下段	10	
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ	上上	10+10	
パンチハイキック	ⓅⓀ	上上	10+20	
ハイキックストレート	ⓀⓅ	上上	25+8	
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	上上	25+10	
パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上中	10+19	
エルボーサイドチョップ	⇨Ⓟ⇘Ⓟ	中上	12+12	酔い覚まし1
イリュージョンキック	⇘ⓀⓀ	中上	10+14	
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	中中	12+25	
エルボーヒールソード	⇨Ⓟ⇦Ⓚ	中中	12+25	
ダブルステップニー	⇨Ⓚ⇘Ⓚ	中中	30+14	
ジャックナイフサイドキック	⇩ⓀⓀ	中中	24+23	
ライジングニーダブル	⬇⇨ⓀⓀ	中中	35+22	
ライジングニーコンボ(着地直後)	⬇⇨ⓀⓀ	中中	35+28	
トーキックジャックナイフ	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中中	13+26	
ダブルローキック	⬇_ⓀⓀ	下下	12+15	
フラッシュピストンパンチ(A)	ⓅⓅⓅ	上上上	10+10+10	
フラッシュピストンパンチ(B)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上	10+10+10	
フラッシュピストンパンチ(C)	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上上上	10+10+10	
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上上上	10+10+30	
ミラージュキック	⇘ⓀⓀⓀ	中上上	10+14+20	
イリュージョンジャックナイフ	⇘ⓀⓀ⇨Ⓚ	中上中	10+14+21	
イリュージョンローキック	⇘ⓀⓀ⇦Ⓚ	中上下	10+14+21	
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中	10+10+10+35	
コンボライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	上上上中	10+10+10+30	
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⇖or⇦Ⓚ	上上上中	10+10+10+35	
●投げ技				
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50(45)	
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	
ライトニングニースマッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	5+10+20+8	壁10+20+10+10+10
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	
シェルブレイクエルボー[敵右/敵左]	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	40	
バックドロップ[敵後ろ向き]	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	50(45)	
バックドロップ[敵後ろ向きしゃがみ]	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	60	
ローリングフェイスクラッシュ	⇗Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	60	
●ダウン攻撃				
サッカーボールキック	⇘Ⓚ	ダウン攻撃	13	
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン攻撃	30	
ハイジャンピングニースタンプ	⇩⬆Ⓟ	ダウン攻撃	40	
●移動技				
ムーンサルト	⇗Ⓟ	移動系		
ヒールキックムーンサルト	⇧or⇗ⓀⓅ	移動系		
エスケープロール	⇩⇖	移動系		

ONE POINT

特殊なコマンド入力でありながら実戦で多用するコンビネーションといえるのが、フラッシュピストンパンチ(ⓅⓅⓅ)だろう。この3発コンビネーションは入力タイプにあわせてA(ⓅⓅⓅ)、B(ⓅⓅ⇦Ⓑ)、C(ⓅⓅ⇧Ⓟ)の3種類が用意されており、それぞれ3発目となる上段パンチの発生時間、技を出したあとの硬化時間が異なっている。実戦では、発生・硬化・技のリーチ、どれもが他より優れた性能であるフラッシュピストンパンチC(ⓅⓅ⇧Ⓟ)を使いたい。



JACKY BRYANT 【ジャッキー】

■Country:U.S.A. ■Birthday:1970.8.28 ■Sex:Male ■Job:Indy Car Racer ■Blood Type:A ■Hobby:Training ■Statue:182cm ■Weight:75kg ■B/W/H:110/87/92

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
ストレートリード	Ⓟ/➡Ⓟ	上段	12	
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	上段	25	
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ+Ⓔ	上段	25	避け
ミドルキック	⇘Ⓚ	中段	25	
ミドルサイドキック	⇘Ⓚ+Ⓔ	中段	25	避け
スクァトストレート	⇩Ⓟ/⬇Ⓟ	下段	11/9	
ローキック	⇙Ⓚ/⬇Ⓚ	下段	12	
●小ジャンプ攻撃				
エルボー	Ⓟ[同時]	中段	30	
ステップストレート	Ⓟ[空中]	中段	30	
ステップフックキック	Ⓚ[同時/空中]	中段	30	
ステップヒールキック	Ⓚ[着地際]	中段	20	
●大ジャンプ攻撃				
ジャンピングフックナックル	⇨Ⓟ[空中]	中段	30	
ハイジャンプキック	Ⓚ[同時]	中段	30	
ハイジャンプミドルキック	Ⓚ[空中]	中段	30	
ハイジャンプドロップキック	⇨Ⓚ[空中]	中段	40	
ジャンプオーバーキック	⇦Ⓚ[空中]	中段	40	背後に攻撃
ハイジャンプヒールキック	Ⓚ[着地際]	中段	30	
●背後攻撃				
ターンナックル[敵背後]	Ⓟ	上段	20	Ⓟからつながる
ターンキック[敵背後]	Ⓚ	上段	36	
ターンスラントバックナックル[敵背後]	⇩Ⓟ	下段	14	
ターンロースピンキック[敵背後]	⇩Ⓚ	下段	20	
ターンナックルスピニングキック[敵背後]	ⓅⓀ	上上	20+25-50	
ターンナックルサイドキック[敵背後]	ⓅⓀ	上中	20+19	
ターンナックルロースピンキック[敵背後]	Ⓟ⇩Ⓚ	上下	20+20-35	
ターンスラントロースピンキック[敵背後]	⇩ⓅⓀ	下下	14+20-35	
●振り返り攻撃				
サイドフックターン	⇦⇦Ⓟ	上段	14	
スピニングキックターン	⇦⇦Ⓚ	上段	30	
●固有技				
スマッシュフック	⇘Ⓟ	上段	10	酔い覚まし1
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22	
スゥエーフック	Ⓟ+Ⓔ	上段	14	Ⓟからつながる
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30-50	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中段	19	
ニーキック	⇨Ⓚ	中段	30	
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ	中段	30	
サイドフックキック	⇦Ⓚ	中段	20	
サマーソルトキック	⇖Ⓚ	中段	60	
トーキック	⇩Ⓚ	中段	24	
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	20	酔い覚まし1
ライトニングストーム1	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段	8	
ライトニングキック1	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	8	
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	30	
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	36	
スラントバックナックル	⇙Ⓟ	下段	20	
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	25	
ジャブストレート	ⓅⓅ	上上	12+12	
フックコンボ2	⇘ⓅⓅ	上上	10+14	酔い覚まし1
ダブルスピンナックル	⇦ⓅⓅ	上上	22+25	
パンチスピンキック[正構え]	ⓅⓀ	上上	12+30	
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	上上	12+20	
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ	上上	22+25-50	
キックバックナックル	ⓀⓅ	上上	25+15	
パンチサイドキック[逆構え]	ⓅⓀ	上中	12+19	
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	上中	25+20	
スピニングスラントバックナックル	⇦Ⓟ⇙Ⓟ	上下	22+15	
パンチロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上下	12+20-35	
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	上下	22+20-35	
2ウェイスピンキック	Ⓚ⇩Ⓚ	上下	25+12	
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	上下	30-35+20-40	
エルボーバックナックル	⇨ⓅⓅ	中上	19+15	
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ	中上	19+20	
ビート&バックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	中上	20+12	
ビートスピンキック	Ⓟ+ⓀⓀ	中上	20+20	
ダブルミドルキック	⇘ⓀⓀ	中中	25+25	
ライトニングストーム2	⇙Ⓟ+ⓀⓀ	中中	8+8	
ライトニングキック2	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中中	8+8	
スラントロースピンキック	⇙ⓅⓀ	下下	20+20-35	
ダブルローキック	⇙ⓀⓀ	下下	12+15	
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上上上	12+12+14	
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上	12+12+22	
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上上上	12+12+25	
ライントニングストレート	⇘ⓅⓅⓅ	上上上	10+14+24	
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上上上	12+12+30	
コンボナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	上上上	25+15+30-50	
ビート&ナックルスピン	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上上上	20+12+30-50	
コンボエルボー	ⓅⓅ⇩Ⓟ	上上中	12+12+19	
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上中	12+12+30	
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上下	12+12+12	
コンボナックルロースピンキック	ⓀⓅ⇩Ⓚ	上上下	25+15+20-35	
エルボーナックルスピンキック	⇨ⓅⓅⓀ	中上上	19+15+18	
エルボーナックルロースピンキック	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	中上下	19+15+14	
ビート&ナックルロースピン	Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ	中上下	20+12+20-35	
ライトニングストーム3	⇙Ⓟ+ⓀⓀⓀ	中中中	8+8+8	
ライトニングキック3	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ	中中中	8+8+8	
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上上上上	12+12+22+25-50	
コンボエルボースピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上上中上	12+12+19+20	
コンボエルボーバックナックル	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	上上中上	12+12+19+15	
ライトニングストーム4	⇙Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ	中中中上	8+8+8+10	
ライトニングキック4	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ	中中中上	8+8+8+10	
コンボエルボーナックルスピンキック	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ	上上中上上	12+12+19+15+18	
コンボエルボーナックルロースピンキック	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上中上下	12+12+19+15+14	
ライトニングストーム5	⇙Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	中中中上上	8+8+8+10+30	
ライトニングキック5	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	中中中上上	8+8+8+10+30	
ライトニングロー	⇙Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	中中中上下	8+8+8+10+30	
●投げ技				
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50(55)	
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	
サディスティックハンギングニー	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40+10	
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50+10	
ネックスラッシング[敵右/敵左]	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	5+5+15+15	対鷹嵐時15+15+5+5
フェースクラッシャー[敵後ろ向き立ち]	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	50	
ウォールフェースクラッシュ[壁が前]	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁投げ	65	
●ダウン攻撃				
サッカーボールキック	⇘Ⓚ	ダウン攻撃	13	
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダウン攻撃	30	
ハイジャンプニースタンプ	⇩⬆Ⓟ	ダウン攻撃	40	
●移動技				
スイッチステップ	⇩⇩	移動系		
エスケープロール	⇩⇖	移動系		

VIRTUA FIGHTER 3tb COMMAND LIST



SHUN-DI 【舜帝】

■Country:CHINA■Birthday:1912.1.2■Sex:Male■Job:Harbal Doctor
■Blood Type:O■Hobby:Drink the Sake■Statue:164cm■Weight:63kg■B/W/H:88/86/89

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
挑撃(ちょうげき)	Ⓟ	上段	10	
纏挑撃(てんちょうげき)	(敵近く) Ⓟ	上段	10	
後伸避払手(こうしんひふつしゅ)	Ⓟ+Ⓔ	上段	15	避け
後蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ/→Ⓚ	上段	25	
後蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ+Ⓔ	上段	25	避け
側端脚(そくたんきゃく)	⇘Ⓚ	中段	21	
側中端脚(そくちゅうたんきゃく)	⇘Ⓚ+Ⓔ	中段	21	避け
伏挑撃(ふくちょうげき)	⇩Ⓟ/↓Ⓟ	下段	11/8	
仰穿腿(ぎょうせんたい)	↓Ⓚ	下段	10	
●小ジャンプ攻撃				
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	Ⓟ[同時]	中段	30	
落歩挑撃(らくほちょうげき)	Ⓟ[空中で入力]	中段	30	
栽下腿(さいかたい)	Ⓚ[空中]	中段	30	
飛天崩撃(ひてんほうげき)	↗Ⓟ	中段	30	
地遁腿(じげんたい)	Ⓚ[着地際]	下段	20	
●大ジャンプ攻撃				
双掌頭落撃そうしょうとうらくげき)	⇨Ⓟ[空中]	中段	30	
登起脚(とうききゃく)	Ⓚ[同時]	中段	30	
空飛端脚(くうひたんきゃく)	Ⓚ[空中]	中段	30	
双腿落襲(そうたいらくしゅう)	⇨Ⓚ[空中]	中段	40	
背双腿落襲(はいそうたいらくしゅう)	⇦Ⓚ[空中]	中段	40	背後に攻撃
落飛踵腿(らくひしょうたい)	Ⓚ[着地際]	中段	30	
●背後攻撃				
背反掌(はいはんしょう)	Ⓟ/↓Ⓟ	上段	12	Ⓟからつながる
酔仙手(ようせんしゅ)	Ⓟ+Ⓚ	中段	15	
仙端脚(せんたんきゃく)	Ⓟ+ⓀⓀ	中中	15+25	
背旋腿(はいせんたい)	Ⓚ	上段	30	
背下反掌(はいかはんしょう)	⇩Ⓟ	下段	14	
低踏脚(ていとうきゃく)	⇩Ⓚ	下段	25	
●振り返り攻撃				
挑撃背転(ちょうげきはいてん)	⇦⇦Ⓟ	上段	12	
阿仙廻脚(あせんかいきゃく)	⇦⇦Ⓚ	上段	30	
●走り攻撃				
宙舞双転脚ちゅうぶそうてんきゃく)	Ⓚ	中段	29	
●固有技				
何仙肘撃(あせんちゅうげき)	⇨Ⓟ	上段	15	酔い覚まし1
横掃撃(おうそうげき)	⇦Ⓟ	上段	24	
月牙顎手(げつがかくしゅ)	⇦⇨Ⓟ	上段	8	
後伸避払手(こうしんひふつしゅ)	⇦ⒺⓅ	上段	15	避け
向側後避払手(こうそくこうひふつしゅ)	⇖ⒺⓅ	上段	20	避け
向側後避双手(こうそくこうひそうしゅ)	⇖ⒺⓅ+Ⓚ	上段	30	
背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)	⇖Ⓚ+Ⓖ	上上	20+15	2段攻撃
仰手挑撃(ぎょうしゅちょうげき)	→Ⓟ	上段	10	
後側後避払手(こうそくひひふつしゅ)	⇦Ⓟ+Ⓔ	上段	30	避け
仰飲杯手(ぎょういんはいしゅ)	⇘Ⓟ	中段	19	
浸歩酔硬手(しんほすいこうしゅ)	⇦⇘Ⓟ	中段	23	
挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)	⇩⇘⇨Ⓟ	中段	28	しゃがみガード外し
月牙叉撃(げつがさいげき)	↓⇨Ⓟ	中段	30	
宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中段	29	
龍尾脚(りゅうびきゃく)	↑Ⓚ	中段	26	
空飛双単蹴(くうひそうしゃしゅう)	⇖Ⓚ	中段	30	
旋子(せんし)	⇗Ⓚ	中段	35	
仰身倒腿(ぎょうしんそうたい)	⇦Ⓚ	中段	24	
酔仙手(すいせんしゅ)	Ⓟ+Ⓚ	中段	12	
転身双冲掌(てんしんそうちゅうしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	39	飲酒5
騰空飛天砲(とうくうひてんほう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	16	酒8以上
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	⇖Ⓟ+Ⓚ	中段	30	
単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ+Ⓖ	中段	35	
倒脚(とうきゃく)	⇩Ⓚ+Ⓖ	中段	25	
翻身連尖脚(ほんしんれんせんきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	20	
斜側連脚(しゃそくれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓔ	中段	20+10	2段攻撃
背旋肘(はいせんちゅう)	⇙ or ↓⇙Ⓟ	下段	15/16	
後蹴下腿(こうしゅうかたい)	⇙Ⓚ(Ⓖ)	下段	10	Ⓖ入力で寝る
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段	10	酒1以上
旋風掃腿(せんぷうそうたい)	↓or⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	20-30	
連撃(れんげき)	ⓅⓅ	上上	10+12	
連載顎手2(れんさいがくしゅ)	⇦⇨ⓅⓅ	上上	8+10	
撃転旋腿(げきてんせんたい)	ⓅⓅⓀ	上上	10+20	
連飛跳撃(おうひちょうげき)	ⓀⓀ	上上	18+10	
何仙双掌(かせんそうしょう)	⇨ⓅⓅ	上中	15+13	酔い覚まし1
何仙臀打(かせんでんだ)	⇨ⓅⓀ	上中	15+28	
酔仙手すいせんしゅ)	Ⓟ+ⓀⓀ	上中	24+23	
挑腕栽手(ちょうわんさいしゅ)	⇩⇘⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中上	58+18	酒6以上
仰飲仙手(ぎょういんせんしゅ)	⇘ⓅⓅ+Ⓚ	中上	19+16	酒8以上
後蹴連腿(こうしゅれんたい)	⇙ⓀⓀ(Ⓖ)	下上	10+20	Ⓖ入力で寝る
横双手(おうそうしゅ)	Ⓚ+ⒼⓅ	中上	35+19	
背旋肘廻下脚(はいせんちゅうかいかきゃく)	⇙ or ↓⇙ⓅⓀ	下下	15/16+15	
連前旋掃腿(れんぜんせんそうたい)	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	下下	10+10	酒6以上
連載顎手3(れんさいがくしゅ)	⇦⇨ⓅⓅⓅ	上上上	8+10+14	
連蹴廻手(れんさいかいしゅ)	ⓀⓀⓅ	上上上	25+10+10	
叉手連環撃(さいしゅれんかんげき)	ⓅⓅⓅ	上上中	10+12+15	しゃがみガード外し
叉手連環撃(さいしゅれんかんげき)	ⓅⓅⒺⓅ	上上中	10+12+15	避け、しゃがみガード外し
何仙連環盃手(かせんこれんかんはいしゅ)	⇨ⓅⓅⓅ	上中上	15+13+10	酔い覚まし1
何仙連環臀打(かせんこれんかんでんだ)	⇨ⓅⓅⓀ	上中中	15+13+28	
連撃下腿(れんげきかたい)	ⓅⓅ⇩Ⓚ(Ⓖ)	上上下	10+12+10	酒6以上
連蹴背下掌(れんしゅうはいかしょう)	ⓀⓀ⇩Ⓟ	上上下	25+10+10	
仰飲連環単脚(ぎょういんれんかんたんきゃく)	⇘ⓅⓅ+ⓀⓀ	中上中	19+16+23	酒8以上
連環前旋掃腿(れんかんぜんせんそうたい)	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ	下下下	10+10+10	酒7以上
連撃後下蹴腿(れんげきこうかしゅうたい)	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ(Ⓖ)	上上下上	10+12+10+20	酒、6以上、Ⓖ入力で寝る
連撃後下蹴腿(れんげきこうかしゅうたい)	ⓅⓅⒺ⇩ⓀⓀ(Ⓖ)	上上下上	10+12+10+20	酒、6以上、Ⓖ入力で寝る
何仙姑(かせんこ)	⇨ⓅⓅⓅⓀ	上中上中	15+13+10+28	酔い覚まし1
●投げ技				
酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10+10+10+20	
転身繰胯(てんしんそうこ)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	
倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20+30 (20+25)	壁40+20
転身繰鶏脚(てんしんそうけいきゃく)	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	酒6以上
転身倒襲裏肘(てんしんとうしゅうりちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	40	
権鐘離(かんしょうり)	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	7+4+2+4+4+4+4+2+9	
背倒裏肘(はいとうりちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段背中投げ	20+30+20 (10+30+20)	酒5以上
翻身双仙腿(ほんしんそうせんけん)	(転倒立後) Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	50	
●ダウン攻撃				
螺旋酔肘(らせんすいちゅう)	⇘Ⓟ	ダウン攻撃	12	
転宙落脚(てんちゅうらくきゃく)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃	30	
騰空仙山(とうくうせんざん)	⇩↑Ⓟ	ダウン攻撃	40	
天地肘撃(てんちちゅうげき)	↗Ⓟ	ダウン攻撃	20	
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	↖Ⓟ	ダウン攻撃	20	
●移動系				
連撃後、避け	ⓅⓅⒺ(ⓅⓅ⇩Ⓔ)	移動系		
仰飲酒(ぎょういんしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動技		飲酒1
後伸避(こうしんひ)	⇦Ⓖ	移動技		
向側前避(こうそくぜんひ)	⇗Ⓔ	移動技		
向側後避(こうそくこうひ)	⇖Ⓔ	移動技		
宙舞身(ちゅうぶしん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	移動技		
背宙身(はいちゅうしん)	⇩⇖	移動技		
座盤跌(ざばんてつ)	⇩⇩	移動技		
座盤跌から転倒立	(座盤跌中) ⇦	移動技		
座盤跌から横寝	(座盤跌中) ⇩⇩	移動技		
座盤跌から立ち	(座盤跌中) ⇨/⇧	移動技		
宙舞落穿脚(ちゅうぶらくせんきゃく)	(座盤跌中) Ⓚ	中段	20	
栽脛脚(さいけいきゃく)	(座盤跌中) ⇩Ⓚ	下段	24	
座飲酒(ざいんしゅ)	(座盤跌中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動技		飲酒3
横寝(おうしん)	⇦⇙⇩⇘⇨	移動技		
涅槃旋脚(ねはんせんきゃく)	(横寝中) Ⓚ	中段	18	
涅槃掃脚(ねはんそうきゃく)	(横寝中) ⇩Ⓚ	下段	12	
涅槃蹴捶(ねはんしゅうすい)	(横寝中) ⓀⓅ	中上	18+15	
涅槃双掃脚(ねはんそうそうきゃく	(横寝中) →Ⓚ	下下	10+16	2段攻撃
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	(横寝中) ⓀⓅⓀ	中上中	18+15+24	
涅槃連撃腿(ねはんれんげきたい)	(横寝中) ⓀⓅ⇩Ⓚ(Ⓖ)	中上下	18+15+10 18	酒10以上、Ⓖ入力で寝る
涅槃連撃下腿(ねはんれんげきかたい)	(横寝後) ⓀⓅ⇩ⓀⓀ(Ⓖ)	中上下上	18+15+10+20	酒10以上、Ⓖ入力で寝る
転倒立(てんとうりつ)	⇨⇘⇩⇙⇨	移動技		
倒身連脚(とうしんれんきゃく)	(転倒立中) Ⓚ	中段	30	
転身酔酒靠(てんしんすいしゅこう)	(転倒立中) Ⓟ+Ⓚ	中段	24	
双衝腿(そうしょうたい)	(転倒立中) Ⓚ+Ⓖ	中段	25	



LION RAFALE 【リオン】

■Country:FRANCE■Birthday:1979.12.24■Sex:Male■Job:High School Student
■Blood :AB■Hobby:Collecting Knives■Statue:174cm■Weight:63kg■B/W/H:90/85/88

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
統捶(とうすい)	Ⓟ/→Ⓟ	上段	10	
統捶(とうすい)	Ⓟ+Ⓔ	上段	10	避け
穿心腿(せんしんたい)	Ⓚ/→Ⓚ	上段	25	
穿心腿(せんしんたい)	Ⓚ+Ⓔ	上段	25	避け
弾腿(だんたい)	⇘Ⓚ	中段	24	
側穿横脚(そうせんおうきゃく)	⇘Ⓚ+Ⓔ	中段	24	避け
下統捶(かとうすい)	⇩Ⓟ/↓Ⓟ	下段	11/8	
軌腿あつたい)	⇩Ⓚ	下段	12	
●小ジャンプ攻撃				
騰空撃掌(とうくうげきしょう)	⇗Ⓟ[同時]	中段	30	
落歩統捶(らくほとうすい)	Ⓟ[空中]	中段	30	
騰空踵脚(とうくうしょうきゃく)	Ⓚ[空中で入力]	中段	22	
騰空背撃掌(とうくうはいげきしょう)	⇖Ⓟ[同時]	中段	30	
騰空踵脚(とうくうしょうきゃく)	⇖Ⓚ[同時]	中段	30	
地掃踵脚(ちそうしょうきゃく)	Ⓚ[着地際]	中段	20	
●大ジャンプ攻撃				
騰空落双捶(とうくうらくそうすい)	⇨Ⓟ[空中]	中段	30	
跳飛弾腿(ちょうひだんたい)	Ⓚ[同時]	中段	30	
飛中穿腿(ひちゅうせんたい)	Ⓚ[空中]	中段	30	
騰空落双腿(とうくうらくそうたい)	⇨Ⓚ[空中]	中段	40	
騰空落背腿(とうくうらくはいたい)	⇦Ⓚ[空中]	中段	40	背後に攻撃
落斧刃腿(らくふじんたい)	Ⓚ[着地際]	中段	30	
●背後攻撃				
背連穿掌(はいれんせんしょう)	Ⓟ	上上	12+12	2段攻撃
登背穿掌(とうはいせんしょう)	↓Ⓟ	上段	12	
後穿脚(こうせんきゃく)	Ⓚ	上段	36	
背身尖掌(はいしんせんしょう)	(振り向き後すぐⓅ+Ⓚ)	上段	14	
背歩掃手(はいほそうしゅ)	⇩Ⓟ	下段	14	
廻掛脚(かいかきゃく)	↓Ⓚ	下段	20	
●振り返り攻撃				
穿掌背転(せんしょうはいてん)	⇦⇦Ⓟ	上段	14	
後蹴腿(こうしゅうたい)	⇦⇦Ⓚ	上段	25	
下旋腿背転(かせんたいはいてん)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	下段	24	
●固有技				
双耳旋風(そうじせんぷう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	24	酔い覚まし2
泰山双勾手(たいざんそうこうしゅ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段	30	酔い覚まし2
磨盤手(まばんしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓔ	上段	30	避け
穿陰掌(せんいんしょう)	⇘Ⓟ	中段	10	
盤肘(ばんちゅう)	⇨Ⓟ	中段	14	
箭疾歩(せんしっぽ)	⇨⇨Ⓟ	中段	35	
背転勾手(はいてんこうしゅ)	⇦Ⓟ	中段	16	
疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)	⇩_⇨Ⓟ	中段	24	
勾手提膝(こうしゅていしつ)	⇨Ⓚ	中段	25	
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中段	15	
旋風腿(せんぷうたい)	⇧Ⓚ	中段	25	
閃転空脚(せんてんくうきゃく)	⇗Ⓚ	中段	20	
縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	中段	20	
転身撩陰脚(てんしんりょういんきゃく)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	24	
掃勾手(そうこうしゅ)	↘Ⓟ	下段	7	
進歩蟷螂掃手(しんぽとうろうそうしゅ)	⇦⇘Ⓟ	下段	21	
騰撃捶(とうげきすい)	⇙Ⓟ	下段	12	
穿弓腿(せんきゅうたい)	⇙Ⓚ	下下	15+10	2段攻撃
倒歩背掃手(そくほはいそうしゅ)	⇘Ⓟ+Ⓚ	下段	20	酔い覚まし2
偸歩掃手(とうほそうしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段	15	
斜歩斜掃捶(しゃほしゃそうすい)	⇩Ⓟ+Ⓔ	下段	20	
疾地掃腿(しっちそうたい)	⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	24	酔い覚まし2
後掃腿(こうそうたい)	↓Ⓚ+Ⓖ	下段	24	
勾手連捶(こうしゅれんすい)	ⓅⓅ	上上	10+10	
連捶腿(れんすいたい)	ⓅⓀ	上上	10+20	
連旋腿(れんせんたい)	ⓀⓀ	上上	25+20	
落撃掌(らくげきしょう)	⇘ⓅⓅ	中中	10+20	
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨ⓅⓅ	中中	14+18	
連旋背勾手(れんせんはいこうしゅ)	⇦ⓅⓅ	中中	16+19	
斧刃連端脚(ふじんれんたんきゃく)	⇨⇨ⓀⓀ	中中	15+20	
掛統腿(かとうたい)	⇧ⓀⓀ	中中	25+30	
登旋腿(とうせんたい)	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	下上	12+30	
連掃勾手(れんそうこうしゅ)	↘ⓅⓅ	下下	7+10	
騰撃連捶(とうげきれんすい)	⇙ⓅⓅ	下下	12+8	
前掃腿(ぜんそうたい)	⇩ⓀⓀ	下下	12+20	
連捶磨盤手(れんすいまばんしゅ)	ⓅⓅ⇨Ⓟ+Ⓔ	上上上	10+10+30	
連環穿掌(れんかんせんしょう)	ⓅⓅⓅ	上上上	10+10+12	
連捶掃手(れんすいそうしゅ)	ⓅⓅ⇩Ⓟ	上上下	10+10+20 21	
転身蟷螂連脚(てんしんとうろうれんきゃく)	⇦ⓅⓅⓀ	中中中	16+19+28	
●投げ技				
破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	15+25+10	
擺下尖転(はいかせんてん)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	
七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20+30	
七星跳飛捕蝉(しちせいちょうひほぜん)	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	壁25+35
採取砲靠(さいしゅほうこう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20+30	
飛転双空脚(ひてんそうくうきゃく)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25+25	壁
貼身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	15+15+30+10	
登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)	↓⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	
翻身提膝(ほんしんていしつ)	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	40	
連勾手背襲(れんこうしゅはいとう)	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	20+20+10	
●ダウン攻撃				
落穿手(らくせんしゅ)	⇘Ⓟ	ダウン攻撃	12	
落踵脚(らくしょうきゃく)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃	30	
飛転落腿(ひてんらくたい)	⇩↑Ⓟ	ダウン攻撃	40	
●移動技				
斜前歩(しゃぜんほ)	⇗Ⓔ	移動技		避け
斜後歩(しゃこうほ)	⇖Ⓔ	移動技		避け
側宙身(そくちゅうしん)	⇩⇖	移動技		避け

ONE POINT

「3tb」では全キャラクターがエスケープによる軸移動を行えるが、リオンと舜帝はこの軸移動をさらに強化した特殊移動技を持っている。リオンが持つ移動技は、斜前歩(⇗E)と斜後歩(⇖E)の2つ。いずれも通常のエスケープを使った軸移動よりも相手の技をかわす性能が高く、通常の連係に組み込んだり相手の起き上がりに合わせて動き側面や背後をとる……といった戦法が編み出されている。ちなみに、こうした移動技の入力タイミングはちょっと特殊で、①まずレバーをはじくように⇗(⇖)に入れたあと、②すぐにEボタンを押す、といった気持ちでボタンを操作するといいだろう。またリオンのクイックフォワード(⇨⇨)は姿勢がぐんと低くなるため、タイミングさえ合えば上段攻撃をすかして相手に接近できる、といった特徴も持つ。

VIRTUA FIGHTER 3tb COMMAND LIST



AOI UMENOKOHJI【梅小路葵】

■Country:JAPAN■Birthday:1979.3.14■Sex:Female■Job:High School Student
■Blood Type:A■Hobby:Ikebana■Statue:162cm■Weight:47kg■B/W/H:83/53/86

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
打突(だとつ)	Ⓟ/⬅Ⓟ	上段	10	
打突(だとつ)	Ⓟ+Ⓔ	上段	10	避け
上蹴り(うえげり)	Ⓚ	上段	20	
上蹴り(うえげり)	Ⓚ+Ⓔ	上段	20	避け
中踵蹴り(なかかかとげり)	⇘Ⓚ	中段	21	
横踵蹴り(よこかかとげり)	⇘Ⓚ+Ⓔ	中段	21	避け
下段掌打(げだんしょうだ)	⇩Ⓟ/⬇Ⓟ	下段	11/9	
下段蹴り当(げだんけりあて)	⇩Ⓚ	下段	12	
●背後攻撃				
手刀廻(しゅとうまわり)	Ⓟ	上段	12	Ⓟからつながる
廻り上蹴り(まわりうえげり)	Ⓚ	上段	20	Ⓚからつながる(鎖鎌)
廻り手刀(まわりしゅとう)	⇩Ⓟ	下段	10	
廻り脛蹴り(まわりすねげり)	⇘Ⓚ	下段	20	
廻り下蹴り(まわりしたげり)	⇩Ⓚ/⬇Ⓚ	下段	12	
廻り連手(まわりれんしゅ)	(渦巻手刀中)⇩Ⓟ	上下	14+14	
●振り返り攻撃				
渦巻手刀(うずまきしゅとう)	⇦⇦Ⓟ	上段	14	
●小ジャンプ攻撃				
飛び手刀(とびしゅとう)	Ⓟ[同時]	中段	30	
飛び手刀(とびしゅとう)	Ⓟ[空中]	中段	30	
飛び前蹴り(とびまえげり)	Ⓚ[同時]	中段	18	
飛び踵蹴り(とびかかとげり)	Ⓚ[空中]	中段	20	
飛び踵蹴り(とびかかとげり)	Ⓚ[着地際]Ⓚ	中段	20	
●大ジャンプ攻撃				
飛車当て(ひしゃあて)	⇨Ⓟ[空中]	中段	30	
三日月蹴り(みかづきげり)	Ⓚ[同時]	中段	30	
飛び側刀(とびそくとう)	Ⓚ[空中]	中段	30	
裏蛙蹴り(うらかわずげり)	⇦Ⓚ[空中]	中段	40	背後に攻撃
木の葉蹴り(このはげり)	Ⓚ[着地際]	中段	30	
●固有技				
平手(ひらて)	Ⓟ+Ⓚ	上段	8	酔い覚まし1
上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上段	14	酔い覚まし2、寸止め可
横打(おうだ)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	20	
浮桜(ふざくら)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	20	しゃがみガード外し
袖伸剣(そでしんけん)	⇘Ⓟ	中段	23	寸止め可
中段肘当(ちゅうだんひじあて)	⇨Ⓟ	中段	19	
衣車(はぐるま)	⇨⇨Ⓟ	中段	27	寸止め可
両止(りょうどめ)	⇩⇩Ⓟ	中段	18	
無双破(むそうは)	⬇⇘Ⓟ	中段	10-21	
雷刃破(らいじんは)	⇨Ⓚ	中段	20	
鳳凰手(ほうおうしゅ)	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	15	強制しゃがませ
踵切り(かかとぎり)	⇙Ⓚ	下段	20	
草薙(くさなぎ)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	20	寸止め可
二連突(にれんとつ)	ⓅⓅ	上上	10+10	
掌蹴り重ね(しょうげりがさね)	ⓅⓀ	上上	10+29	
平手2(ひらて)	Ⓟ+ⓀⓅ	上上	8+9	酔い覚まし1
鎖鎌(くさりがま)	ⓀⓀ	上中	20+24	強制しゃがませ
雲蹴り(くもげり)	⇨ⓀⓀ	中上	20+20	
旋桜(つむじざくら)	⇨ⓅⓅ	中中	19+14	寸止め可
横周肘当て(おうしゅうひじあて)	➡Ⓟ+ⓀⓅ	中中	20+20	寸止め可
二連突横肘(にれんとつおうちゅう)	ⓅⓅⓅ	上上上	10+10+12	
二連突釘脚(にれんとつくぎきゃく)	ⓅⓅⓀ	上上上	10+10+30	
平手3(ひらて)	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上上上	6+9+9	酔い覚まし1
二連突横打(にれんとつおうだ)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中	10+10+20	寸止め可
連突小太刀(れんとつこだち)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中	10+10+12+35	
連突草薙(れんとつくさなぎ)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上下	10+10+12+20	寸止め可
連突絹車(れんとつきぬぐるま)	ⓅⓅ⑥ⓅⓅ	上上中中	10+10+20+20	寸止め可
●投げ技				
小当(こあて)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	
木の葉落とし(このはおとし)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	
六段帯取(ろくだんおびとり)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	
半月巴(はんげつは)	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	壁50
合気投げ(あいきなげ)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	
蝶絡み(ちょうからみ)	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	
脇絡み(わきがらみ)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	
糸巻き(いとまき)	(絡み中、脇絡みor蝶絡み後)⇦ or ⇨ Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	
弓身固め(ゆみんがため)	(絡み中、脇絡みor蝶絡み後)⇦ or ⇨ Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	
海老折り(えびおり)	(弓身固めから)⇩⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	
櫂引き(かいびき)	(弓身固めから)⇧⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	26	
手極め倒身(てきめとうしん)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	30+15+15	
綾手取り(あやてどり)	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	40	
杉倒(すぎたおし)	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	30+20	
●返し技				
転身入身(てんしんにゅうしん)	⇦Ⓟ+Ⓚ	正上段Ⓟ返し	25	
渦捻り(うずねり)	⇦Ⓟ+Ⓚ	逆上段Ⓟ返し	25	
楔落とし(くさびおとし)	⇦Ⓟ+Ⓚ	正上段Ⓚ返し	20	
枝割き(えださき)	⇦Ⓟ+Ⓚ	逆上段Ⓚ返し	20	
裏扇流(うらせんりゅう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	敵背後、上Ⓚ返し	30	
裏小手返し(うらこてがえし)	⇨Ⓟ+Ⓚ	敵背後、上Ⓟ返し	30	
龍の顎門(りゅうのあぎと)	⇙Ⓟ+Ⓚ	肘返し	30	
蔦かずら(つたかずら)	⇙Ⓟ+Ⓚ	右中段Ⓚ返し	30	
扇裂き(おうぎさき)	⇙Ⓟ+Ⓚ	左中段Ⓚ返し	30	
落ち葉舞(おちばまい)	⇙Ⓟ+Ⓚ	正膝返し	30	
風車輪(ふうしゃりん)	⇙Ⓟ+Ⓚ	逆膝返し	30	
大渦(おおうず)	⇖Ⓟ+Ⓚ	サマー返し	25	
扇流(せんりゅう)	⇩Ⓟ+Ⓚ	右下段Ⓟ返し	25	
羽折(うせつ)	⬇Ⓟ+Ⓚ	左下段Ⓟ返し	20	
楓落とし(かえでおとし)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓚ返し	25	
水月(すいげつ)	⬇Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓚ返し	20	
●いなし技				
流制手(りゅうせいしゅ)	⇦Ⓟ	上段Ⓟ返し	0	
羽朧(はおぼろ)	⇦Ⓟ	上段Ⓚ返し	0	
半月車(はんげつぐるま)	⇙Ⓟ	中段Ⓚ、膝返し	0	
小波(こなみ)	⇦/⇩Ⓟ+Ⓚ	上/下回し蹴り返し	25/0	
●ダウン攻撃				
縦手刀(たてしゅとう)	⇘Ⓟ	ダウン攻撃	10	
空勢駒手刀(くうせいこましゅとう)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃	30	
空勢瓦突蹴り(くうせいがとつげり)	⇩⬆Ⓟ	ダウン攻撃	40	
●ダウン投げ				
枝砕き(えだくだき)	⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	25	敵足仰向け
雲水(うんすい)	⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	10+25	敵足うつ伏せ
浮葉陣(ふゆうじん)	⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	25	敵頭仰向け
不動陣(ふどうじん)	⇘Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	25	敵うつ伏せ

ONE POINT
蝶絡み(⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ)と脇絡み(⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ)から始動する葵の投げコンボの入力タイミングは、すべてコマンド先行入力でOK。もちろん相手側の投げ抜けタイミングは、画面上の投げモーションに合わせて行う必要がある。

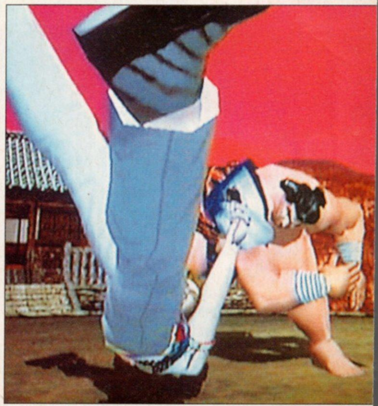


TAKA-ARASHI【鷹嵐】

■Country:JAPAN■Birthday:1968.11.11■Sex:Male■Job:Sumo-Wrestler
■Blood Type:O■Hobby:Shougi■Statue:202cm■Weight:198kg■B/W/H:162/202/192

技名	コマンド	攻撃属性	ダメージ	備考
●基本攻撃				
突っ張り(つっぱり)	Ⓟ/⬅Ⓟ	上段	10	
突っ張り(つっぱり)	Ⓟ+Ⓔ	上段	10	避け
上蹴り(うえげり)	Ⓚ	上段	30	
上蹴り(うえげり)	Ⓚ+Ⓔ	上段	30	避け
中段蹴り(ちゅうだんげり)	⇘Ⓚ	中段	30	
下張り手(したはりて)	⇩Ⓟ	下段	10	
蹴たぐり(けたぐり)	⇩Ⓚ	下段	20	
●小ジャンプ攻撃				
飛び張り手?	Ⓟ[同時]	中段	30	
飛び張り手?	Ⓟ[空中]	中段	20	
飛び蹴り?	Ⓚ[同時/空中]	中段	20	
●大ジャンプ攻撃				
飛び張り手?	⇨Ⓟ[同時]	中段	30	
●背後攻撃				
突っ張り(つっぱり)	Ⓟ	上段	12	Ⓟにつながる
上蹴り(うえげり)	Ⓚ	上段	36	
露払い(つゆばらい)	⇩Ⓟ	下段	12	
蹴たぐり(けたぐり)	⇩Ⓚ	下段	25	
●走り攻撃				
岩石ぶちかまし(がんせきぶちかまし)	Ⓟ+Ⓚ	中段	20-70	
●固有技				
猫だまし(ねこだまし)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	5	酔い覚まし3
鬼殺し(おにごろし)	⇘Ⓟ	中段	21	
斬撃(ざんげき)	⇘⇘Ⓟ	中段	30	
肘当て(ひじあて)	⇨Ⓟ	中段	19	
双手突き(もろてづき)	⇨⇨Ⓟ	中段	20-30	しゃがみガード外し
鐘突き(かねつき)	⇦Ⓟ	中段	28	
髷龍(まげりゅう)	⇦⇨Ⓟ	中段	20-70	
樽砕き(たるくだき)	⬇⇨Ⓟ	中段	20-65	
羆爪(ひぐまづめ)	⬇⇦⇨Ⓟ	中段	20-70	
丸太膝(まるたげり)	⇨Ⓚ	中段	26	
四股蹴り(しこげり)	⇦Ⓚ	中段	40	敵ダウン時18
髷張り手(まげはりて)	Ⓟ+Ⓚ	中段	29	酔い覚まし1
鬼勝ち上げ(おにかちあげ)	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	38	
勝ち上げ(かちあげ)	➘Ⓟ+Ⓚ	中段	28	
中突っ張り(ちゅうつっぱり)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	10	
叩き込み(たたきこみ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段	25	
氷柱割り(ひょうちゅうわり)	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段	21	強制しゃがませ
猫だまし(ねこだまし)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	5	酔い覚まし2
露払い1(つゆばらい)	⬇Ⓟ+Ⓚ	下段	15	
突っ張り2(つっぱり)	ⓅⓅ	上上	10+10	
諸手突っ張り1(もろてつっぱり)	⇨⇨ⓅⓅ	中上	20-30+14	
肘当て叩き(ひじあてたたき)	⇨ⓅⓅ	中中	19+30	
中突っ張り2(ちゅうつっぱり)	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中中	1010	
露払い2(つゆばらい)	⬇Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	下下	15+10	
突っ張り3(つっぱり)	ⓅⓅⓅ	上上上	10+10+10	
樽砕き(たるくだき)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中	10+10+20-65	
諸手突っ張り2(もろてつっぱり)	⇨⇨ⓅⓅⓅ	中上上	20-30+14+14	
中突っ張り3(ちゅうつっぱり)	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中中中	10+10+10	
突っ張り4(つっぱり)	ⓅⓅⓅⓅ	上上上上	10+10+10+10	
突っ張り5(つっぱり)	ⓅⓅⓅⓅⓅ	上上上上上	10+10+10+10+10	
突っ張り6(つっぱり)	ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	上上上上上上	10+10+10+10+10+10	
突っ張り諸手(つっぱりもろて)	ⓅⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上上上上上	10+10+10+10+10+24	
●投げ技				
上手投げ(うわてなげ)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50(60)	壁60
外掛け(そとがけ)	⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60(55)	
首投げ(くびなげ)	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	
浴びせ倒し(あびせたおし)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	壁20+20+20
居反り(いぞり)	⬇Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70(65)	
合掌捻り(がっしょうひねり)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	5+10+15+20+30	
四つ身(よつみ)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	
樽投げ(たるなげ)	(四つ身中)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	
外無双(そとむそう)	(四つ身中)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	
二枚蹴り(にまいげり)	(四つ身中)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	
掴み投げ(つかみなげ)	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	
褄取り(つまどり)	Ⓟ+Ⓖ	横投げ	50	
吊り落とし(つりおとし)	Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ	70	
小股すくい(こまたすくい)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ	80+10(70+10)	
もろ差し(もろざし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	0	
内無双(うちむそう)	(もろ差し中)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	
二丁投げ(にちょうなげ)	(もろ差し中)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	75	
蛙掛け(かわずがけ)	(もろ差し中)⇙Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	
呼び戻し(よびもどし)	(もろ差し中)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	70	
猫だまし(ねこだまし)	(開始1秒以内に)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	キャッチ投げ	1	
猫だまし(ねこだまし)	(開始1秒以内に)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	キャッチ投げ	1	
喉輪(のどわ)	(鬼殺しヒット後)⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	60(50)	
播磨投げ(はりまなげ)	(肘当てヒット後)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	80(70)	
●ダウン攻撃				
瓦砕き1(かわらくだき)	⇘Ⓟ	ダウン攻撃	6	
瓦砕き2(かわらくだき)	⇘ⓅⓅ	ダウン攻撃	6+10	
四股(しこ)	⇘Ⓚ	ダウン攻撃	15	
大ダウン攻撃	⇩⬆Ⓟ	ダウン攻撃	40	

ONE POINT
威力のある投げ技を豊富に持つ鷹嵐だが、じつは投げに失敗した時に出る“投げ失敗モーション”が他のキャラクターよりも硬化時間が少しだけ長い＝スキがある、という弱点を持っている。巨漢の鷹嵐にはこうした欠点が他にもあり、たとえば「3tb」で新たに追加された小ジャンプ攻撃もガードされると他のキャラクターの小ジャンプ攻撃よりもスキが大きいのである。とはいえ鷹嵐はこうした弱点をものともしない強力な2択攻めができるため、上級プレイヤーにも苦手な相手といえるのだが……。その他、対鷹嵐の同キャラ戦で狙っていきたいのが鐘突き(⇦Ⓟ)。この技はしゃがんでいる鷹嵐に当てるとよろけを誘える。





世紀末を今すぐ体験せよ!!

人類滅亡がささやかれる1999年7の月……。ザッピングシステムで自在に物語を切り替えながら、2人の主人公の生きざまを体験！

July

1本より2本、2本より3本、どうせなら4本買っちゃえ!!
11月27日 NOW ON SALE SOFT

- ●フォーティファイブ
- ●世紀末シネマティックサスペンス
- ●5,800円
- ●1人プレイ専用

- ●悪夢度 ★★★★☆
- ●熱中度 ★★★☆☆
- ●アダルト度 ★★★★☆

2人の主人公が世紀末に見たものは？

主人公のひとりヨシュアは、不死の細胞を持つセックスレス体として生を受ける。その特異な体質のため、幼いころにNAXグループに拉致され、陰惨な人体実験の日々を送った。研究施設を逃げ出した彼は、自分を実験台にした研究者たちへの復讐に生きる。

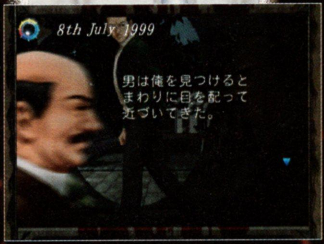
もう一方の主人公の高村誠は、6年前家族旅行で行ったイギリスで、テロリストによるバス爆破事件に遭い妹の恵を亡くす。また、その事件のために母親は、いまだに意識不明で病院暮らし。父親は、過去を忘れるかのように、NAX製薬での研究に没頭する。誠もまた。幸せとは言い難い日々を送っていたのだ。毎年恒例となったバス爆破事件の慰霊祭に、幼なじみの里見えり子と出席した翌日、えり子の家が何者かに爆破される。えり子は、NAX重工の警備員を見かけたという。しかし警察は、ガス爆発の事故として処理してしまう。政治的な匂いを感じた誠は、事件を追うために対抗できる唯一の勢力インゴットに入会する。

こうして、目的の違う2人の主人公は、計らずもNAXグループとインゴットの争いの中に巻き込まれていく。はたしてヨシュアは、復讐を果たせるのだろうか？　爆破事件の真相は？　プレイヤーの選択によって、終末は変わる……。





ヨシュアが復讐を果たして抹殺した人物は、ドクロのマークになる。



えり子の家の爆破は、慰霊祭で見知らぬ男から受け取ったMOが原因かもしれない。



ヨシュア 29歳。セックスレス体の特殊な能力として、苦痛をまったく感じない体質。



物語の舞台となる東京。青い矢印が高村誠の現在地点"高村家"。赤い矢印がヨシュアの現在地点。この画面で、主人公を切り替えプレイする。





高村 誠 西海大学文学部1年生。空手3段。19歳。今時珍しく、コンピュータを使えない大学生。





マザー・カーマイン

的中率100%の予言をするインゴットの聖母。16歳。そのカリスマで8000万人の会員を集める。



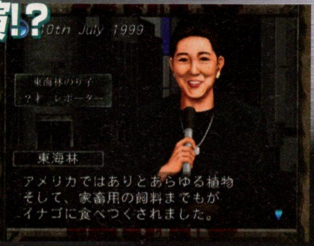
インゴット

NAXグループを糾弾する平和組織。東京湾岸に、活動を広めるためのアミューズメントパークを持っている

こんな人が友情出演!?

舞台となるのは、もうすぐそこまできている1999年の日本。現実と虚構が絶妙にミックスされた世界には、リアルな世紀末がある。

現実でも同じような事件が起きてしまうんじゃないかと不安にさせるなか、実在のレポーターがさりげなくバス爆破事件の慰霊祭会場に登場し、虚構の世界をリポートする。



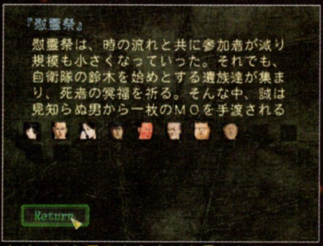
テレビでおなじみのレポーターの登場で、よりリアリティが感じられる。

150人の人間関係が交錯する

主人公を含めて、ゲームに登場する人物は全部で150人にものぼる。それぞれはプロフィールを持ち、独自の生活を送っている。システムとして、各人物を把握しやすいように、一度でも出会ったことがあればそのプロフィールが調べられるグローバル画面がある。また、会話中に相手の氏名、年齢、所属が見られるIDウィンドウが表示できる。物語は、1日を1章に区切った、全18日間で構成されるが、チャプター画面でクリアした各章のあらすじと出会った人物を確認できるので、その日に別の行動をとれば会える人がいたかどうかのチェックもできる。全150人の登場人物に出会うのも、「July」の楽しみのひとつだ。



グローバル画面では、登場した150人のプロフィールを確認できる。全員に出会った場合、右の写真のようになる。出会っていない人物のところは空欄だ。



クリアした日のあらすじを見られる。

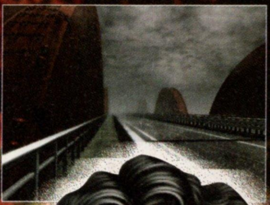


登場人物のプロフィール画面。

空より恐怖の大王が来たり、アンゴルモアの大王を蘇らせる







寄り道すれば、しただけのサブストーリーが待ってます。



フォーティファイブ
宍倉典幸

ファミコン時代からソフト開発を行ってきた、フォーティファイブのプロデューサー。宍倉氏が描いたグラフィックもゲームに登場する。

DNAの専門用語、リミッター遺伝子や自殺遺伝子といった言葉をそのまま物語に使っているのは、大人でも楽しめるゲームを作ろうという企画当初からの意図なんです。多少マニアックな内容が登場しますが、それがメインではなく、ゲームの枝葉の部分になっていますので、細部までストーリーを読み進めるかはプレイヤーの自由です。メインだけプレイしたいという人は、どんどん話を進めることもできます。

150人の登場人物すべてがプロフィールを持っているという部分は、基本的な発想として、主人公だけにストーリーがあるのはおかしいって思ったからなんです。150人すべてのストーリーが、複雑に絡み合いながら進行していくっていうのが狙いですね。主人公のストーリーを追うだけでなく、関係ないところで進むマニアックな脇役の話なども楽しんでもらえると思いますよ。自分なりの「July」を見つけてみてください。



NAXグループ

イギリスの企業グループ。近年、多数の企業を買収合併などで傘下におさめ、一大グループとなる

ジーン・レイブン

レイブン財閥頭首で、NAXグループ総師。37歳。世界一の金持ち。独身。仕事柄敵が多く、ジーンにまつわる多くの情報は規制されている。



ゴジラ ジェネレーションズ

GODZILLA GENERATIONS

1本より2本、2本より3本、どうせなら4本買っちゃえ!!
11月27日 NOW ON SALE SOFT

- ●セガ
- ●アクション
- ●5,800円●1～4人プレイ
- ●(2～4人プレイは「あつめてコロシアム」のみ対応)

名所破壊度 ★★★★★
重量感 ★★★★★
懐かしさ ★★★★★

いよいよDCへの進撃を開始したゴジラ。福岡、梅田を越え、破壊神は次なる進撃地を目指し北上を続ける。
また今週はゴジラ、メカゴジラに続いて出現する第3の脅威を公開。オールドファンにはたまらない!?

11月27日ついに G-DAY到来！

破壊神にふさわしいゴジラを選べ！

「GODZILLA GENERATIONS」で最初に選ぶことのできる平成ゴジラとメカゴジラの必殺技がついに公開！　画面左下の“怒りゲージ”が溜まっていれば、Xボタンで破壊力抜群の攻撃が繰り出せる。必殺技を駆使し、いずれかの怪獣で全ステージをクリアすると、新たに追加されるのが1954年にスクリーンに登場した“初代ゴジラ”。当時を知るオールドファンならば、そのフォルムだけで興奮できるはずだ。





初代ゴジラ since 1954

1954年公開の『ゴジラ』で芹沢博士とともに消滅したゴジラが蘇った！　平成版ゴジラと比べて若干細めのフォルム。尻尾も短いうえに必殺技も持っていないが、往年のゴジラファンにとってはたまらない隠しキャラクターだろう。



総攻撃 必殺技



平成ゴジラ since 1985

初代ゴジラよりも力強くフォルムアップされた平成ゴジラの必殺技は「ハイパー熱線」。
普段から使える「火炎放射」よりも遠くまで届き、火炎も太いうえに威力も大きいため、建築物の破壊以外にもスーパーXなどの強敵に対して有効だ。

ハイパー熱線 必殺技



メカゴジラ since 1974

ミサイルや破壊光線などが特徴的なメカゴジラの必殺技は全身の砲門すべてを開放し、ありったけの兵器を発射する「総攻撃」。広範囲にわたって攻撃をバラまくため、その威力は凄まじい。なお弾切れになることはないので安心して使ってほしい。





福岡、大阪・梅田、そして次なる進撃地は……？

大阪　AREA 2　大阪城



梅田に続く大阪第２の目的地は大阪城とそのお濠。このエリアには大阪城以外に大きな破壊可能オブジェクトがほとんど存在しない。唯一エリア外に大阪城ホールがあるのみで、他のオブジェクトはすべて城のお濠なのだ。それだけにこのエリアは破壊率100％を達成しやすく、少しこのゲームに慣れた人ならば“破壊神”の称号を狙うこともできるだろう。



お濠・木々は残らず踏み潰せ!!





特徴的なオブジェクトが大阪城だけで、残りはそのお濠と木々だけという単純な地形の大阪城エリア。エリアの端から順序良く潰していく方法をとればオブジェクトを見失って破壊率100％が取れない、といった失敗をすることはない。

お濠を破壊したら、北東方向のエリア外にある大阪城ホールを破壊する。エリアアウトしてしまわないように破壊するには、エリアを仕切るライン付近からの正確な火炎放射が最良の方法だろう。

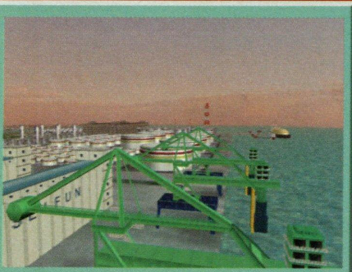
エネミーは西・中央・東南の3カ所

大阪城に配置されたエネミーは、城の西の方角、東南の方角と、城近辺の３カ所となっている。

ゲーム序盤のエリアのため、配置されたエネミーの砲撃は通常の戦車砲のみ。しかし空から飛来する航空部隊との同時攻撃を仕掛けられるとそのダメージは侮りがたいので、エネミー近辺のオブジェクトを破壊する際には周囲に配置された戦車だけでも一掃してから行動に移りたい。Ｂボタンによるガードで敵の攻撃を凌ぎ、尻尾でなぎはらう戦法が有効だ。

残りライフが少なくなってきたならＹボタンで吠えて体力を回復するのも重要。命の危険を感じてからでは手遅れになることもあるので回復はお早めに。

次の征服地は名古屋



大阪城を破壊したゴジラが次に目指すのは1992年公開の『ゴジラVSモスラ』で決戦の舞台となった名古屋。

名古屋はテレビ塔周辺とコンビナート地帯の２エリアに分かれており、両方とも福岡、大阪を超えるダイナミックな破壊を楽しむことができる。特にコンビナート地帯の爆破シーンは全ステージ中でも屈指のインパクト。激化する防衛部隊の攻撃を受けながら爆炎の中にたたずむゴジラはスクリーンさながらの格好良さだ。

「あつめてコロシアム」モードでさらに連動！ドット絵と3Dポリゴンキャラの動きを見よ！



35体目キャラ
ダガーラ



「あつめてゴジラ」で多くの怪獣を見たことがない人に朗報！「GODZILLA GENERATIONS」の「あつめてコロシアム」中の「ひとりdeバトル」モードでは自分の怪獣を戦わせるだけで「あつゴジ」怪獣の“ミタ”フラグが立ち、怪獣リストが埋まっていくのだ。

さらに戦いに勝利すれば、敵のDNAを吸収し自分の怪獣を進化させることができる。進化の様子はテレビモニタのポリゴンキャラとビジュアルメモリのドット絵がリアルタイムで連動するため、両者を見比べるのも楽しいぞ。

「あつめてコロシアム」で自分の怪獣を進化させよう。20連勝を達成できれば左の「ダガーラ」が君の手に!!





本日解禁

ペンペン トライアイスロン™















アクションゲームとレースゲームの「いいとこ取り」をしたような、一風変わった“アクションレース”。一見、車がペンギン（によく似たキャラクター）に変わっただけにも見えるけど、さにあらず。その正体は相手のジャマもOKな「障害物競争」なのだ。普通のレースゲームとはひと味違う面白さ、一度体験してみてはいかが？

1本より2本、2本より3本、どうせなら4本買っちゃえ!!
11月27日 NOW ON SALE SOFT

- ●ゼネラル・エンタテイメント
- ●5,800円
- ●レースアクション
- ●4人同時対戦プレイあり

はちゃめちゃ度 ★★★★★
ノリノリ度 ★★★★★
誰でもOK度 ★★★★★





鉄則は「やられたら、やりかえせ」。普通のレースゲームと違ってライバルも積極的にアタックしてくるから、遠慮は無用。コース内の「しかけ」を有効に使えば、一発逆転だって可能だ。

ストローク、ちょっといい話
ポイントは早すぎず、そして遅すぎず

ボタンを押す、離すを繰り返すとどんどん加速するペンペンたち。このタイミングで加速力も変わるから、いろいろ試してベストを探れ！



さんぜんと輝く ペンペン・栄光の歴史



「せいせき」の画面では、過去に出場した全レースの成績を、キャラクターごとに検索することができる。他にどのキャラクターを一番多く使っているだとか、総1着回数、全アイテムの何%をコレクションしたかなども表示される。アイテムは各レースで優勝するともらえるので、がんばって集めよう。





アイテムの効能は「見た目に楽しい」ただそれだけ。ユニークなものも多いのだ。

疲れたらここで一休み

本日はここまでと思ったら、忘れずに「おやすみ」コマンドでデータをセーブしておこう（要ビジュアルメモリ）。レースで勝つほど新しいグレードも追加されるというから、今から楽しみ、楽しみ！



SWEET COURSE
おかしのコース



ここが見どころ

エリアごとに昼間・夕方・夜と時間帯が異なるという趣向の凝らされたコース。中でも幻想的な雰囲気のエリア４は必見！　思わずうっとり!?



コース上の主なしかけ
★シュークリーム坂

坂の上から大きなシュークリームがゴロゴロと転がってくる。当たったらフラフラになって、しばらく行動不能な状態に。タイミングよくジャンプでかわすか、前のキャラを盾にしてやりすごそう。

Pick Up! Character
★モグタン



トコトコと、なにげなくコースを横断していくモグラのようなキャラクター。彼らのいる少し前にダッシュゾーンがあるだけに、彼らにひっかかると大幅なロスタイム。上手に避けて進みたい。

UNEXPLORED COURSE
ひきょうのコース



ここが見どころ

凍った渓流の川下り、地底湖＆洞窟探検など、秘境というだけあって起伏に富んだレース展開が楽しめる。コースわきのキャラクターも数多い。



コース上の主なしかけ
★クラーケンの寝床

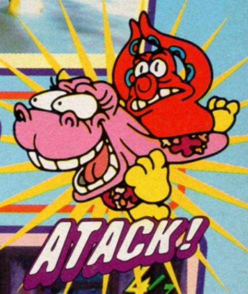
通路をふさぐような形で寝そべっている地底湖のヌシ、クラーケン。上を通るのが最も安全なルートだが、首の間をすり抜ければ、そこにあるのはダッシュゾーン。安全策を取るか、それとも？

Pick Up! Character
★ナウマンモ



少し間の抜けたような表情の、ゾウかマンモスみたいなキャラクター。エリア４のあちこちに点在し、巨大なカラダがレースのジャマとなる。ジャンプ台を使えば頭上を飛び越すこともできる。

まずはどのコースから挑戦してみる？



TOY COURSE
おもちゃのコース



ここが見どころ

色とりどりのおもちゃが立ち並ぶ、ドハデなコース。どこにも増してしかけが多いので、退屈しないコースではある。そのぶん、難易度は高い。



コース上の主なしかけ
★積み木大時計

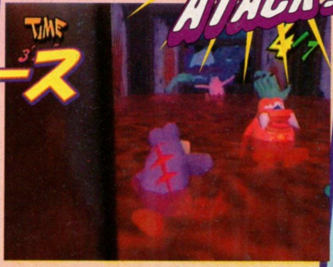
エリア１のあたふたゾーンを越えた場所にある大時計。これは左右に揺れる振り子の動きを見切って下をくぐれば大丈夫。柱から不意に飛び出すバネじかけの「アヒルパンチ」にも気をつけて。

Pick Up! Character
★ブロックの兵隊



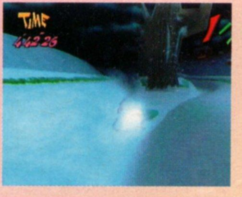
長い長い上り坂の続くブロックマウンテンの登頂ルートで侵入者を威嚇するブロックの兵士たち。だけど動くことはできないので、よけて進めば問題なし。頂上にはブロックの王様像もある。

HORROR COURSE
ホラーのコース



ここが見どころ

血の池から手がドバッと出てきたり、ガイコツだらけの洞窟を進んだりと、気分はちょっとしたおばけ屋敷のよう。ちっとも怖くはないけどね。



コース上の主なしかけ
★ハロウィンロード

コース上に作られた、キャラ１人分くらいがすっぽり収まる氷のミゾ。ここはボブスレー感覚で気持ち良く滑ることができる、ゲーム中屈指のハイスピードゾーン。コースアウトには注意！

Pick Up! Character
★ゴースト



通過するキャラクターにとりついて、その動きを遅くするやっかいな存在。とりつかれている間はのったのったとしか歩けないため、運よく他のキャラクターにとりついてくれれば御の字かな。



告知　“ペンペン”タイムアタックコンテスト　まもなくスタート！

ライバルと順位を競う本編とはまた別に、コースを極める面白さがあるタイムトライアルモード。どこまで記録を伸ばせるか、君も記録の限界に挑んでみよう！　使用するのはおかしのコースのトータルトライアル。参加希望者は今から腕を磨いて待っていてほしい。

レース中はいつでもリトライが可能！

失敗したと思ったら、この機能がお役立ち。最初は練習あるのみ！

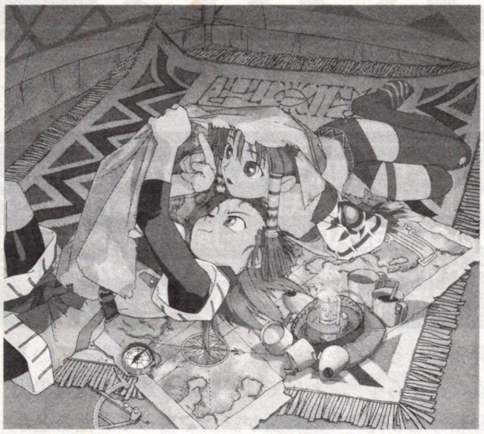


☞使用するのはおかしのコースのトータルトライアル


SEGA
惨劇の扉が、いま再び開く…
THE HOUSE OF THE DEAD 2™
ザ ハウス オブ ザ デッド 2
© SEGA 1996, 1998
日本中のアミューズメントセンターを「屍の館」に変えた
3Dホラーシューティング・ゲーム、第2弾。
あの恐怖が多くの謎とともに甦り、街中を覆い、人々に襲いかかる。
12月1日より「The House Of The Dead 2」キャンペーン実施決定!
抽選で2000名様に「オリジナル携帯アクセサリー」をプレゼント!
詳しくはゲーム機導入店舗にて備え付けの応募ハガキをご覧ください。
全国のアミューズメントセンターで恐怖があなたを待っている。
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

グランディア　メモリアルパッケージのこと

サターンの名作RPG「グランディア」が価格改定、ジャケットも新しくなって発売され再び"グランディア熱"が盛り上がりそうだ。そこで音楽だけであるがその当時のことを思い出してみた。



通常ゲームの作曲は依頼、または音楽ディレクター判断の選別が多い。しかし「グランディア」の時は「幅広く音楽的にも優れた人をとりたい」という開発スタッフからの提案で、ある与えられたイメージを元に作った曲を無記名でテープに入れて選出する、というつまり本当に音楽だけで作曲家の知名度にこだわらないオーディションとなった。そのころ他の仕事で忙しかった僕は、そのオーディションを受けようと思わなかったが、「どんなイメージなの？」と話を聞いているうちに１つの曲が浮かんでしまった。締め切りぎりぎりか１日遅れたかもしれないがとにかく一晩で作り上げて提出したら何十人の中の何人に入ることができた。そのあとＣＤのジャケットでもある１枚の絵を元にオーケストラを使った曲を作ってほしいという２次審査があり、のちの「ジャスティンのテーマ」となる曲を作った。これが気に入られて作曲は僕に決まった。そして、演出の本谷さんらと初めて会ってこのゲームの骨格のイメージを伝えてっもらってその後ゲームショウに間に合わせるために３曲、ＳＥとの兼ね合いからオーケストラによるナマ録で８曲近く作曲した。

まぁ、オーケストラによる曲は「見せ場」ということもあり情感を伴う曲が多かったので比較的すんなり作ることができたが（それでもレコーディングは大変だったなぁ）いまいち「グランディア」としての特別なイメージが湧き出てこなかった。いくつかの約束事（例えばsus4のコードを多用して「達成するぞ！」という気持ちの前準備を表現するとか）は自分なりに設定したのだが、舞台の特色をなす「街」の曲でもめた。サウンドチームとの何度も話し合いながら「パームの街」の曲を作り上げたときにやっと、「グランディア」らしい曲の作り方のパターンができ上がった。ここまで何だかんだいって半年以上かかったのだからまぁ大変だった。

で、あれよあれよという間に月日は流れ、毎月１回のレコーディングスケジュールをこなしながら何とか全曲完成。そしてみなさんの手元に届いたわけである。

僕の中でももっとも時間のかかったと思われるこの「グランディア」の音楽は、どれも意気込み十分の意欲的な曲になったと思います。まだ体験していない人はこの機会にいかがですか？

機材紹介！今週は"SONY PCM-3348"



その昔、レコーディングは一発録音だった。１本のマイクに対して前後左右に広がって奥行き感を作っていた。もちろん誰かが間違えたら再度やり直し。現場には緊張感があふれっぱなしだ。4chレコーディングを最初にやりだしたのは多分ビートルズだろう。ドラムが右側という変なセットもこの頃の話。でもこのおかげで忙しい全員がそろわなくてもレコーディングができるようになった。アナログは8ch、16ch、24chとなぜか倍数でトラックが増えより多彩な音楽が作れるようになっていった。

時代はアナログからデジタルへと移行し、コピーを繰り返してもほとんど音質の劣化がないというこれまたものすごいことになってきた。現在のレコーディング現場において標準とされるのがこのPCM-3348である。

型番のごとく48chレコーディングできる。２台同期して回せば96chである。すごいなぁ。またアナログの場合はテープ幅によっても音質が決定されていたので、自然とテープが分厚くなっていった（カセットテープの厚さに2ch録音するということはもうすでに音質を犠牲にしているのである）。でもデジタルにはそんなことは関係ない。非常に薄く、携帯性も収納性も抜群だ。もちろん音もいい。編集も便利。これだけそろったらあとはホント作家の技量が問題になるよね。機材に負けないようがんばらないと!!

連載コーナー！

「我流ゲーム音楽作曲講座 RPG編(1)世界設定」

どのゲームでもそうだけれども特にＲＰＧの場合、世界設定をまず把握することが大切だ。いつの時代のどんな場所でどんな人たちが、なにをするかということを理解しないと作曲なんてできやしない。通常、いろいろな場面の想像画やシナリオによってそれを把握することができる。またプロデューサーや、演出家と会って話を聞いて、彼らの話の奥にちらちら見えかくれするイメージを直感で感じとることも大切だ。特に僕の場合、彼らと話をしている最中に曲のイメージができ上がることがものすごく多い。日頃から直感を鍛えておこう。

この直感にも関連するが、スローガンのような大前提を最初に提示されると話がわかりやすい。歌ものの曲を作るときも、メロディーや歌詞よりもまず「タイトル」を作ると意思の統一がはかりやすい。例えばグランディアでは「冒険活劇」というお題目があったが、この言葉からもワクワクする雰囲気が感じられイメージしやすかった。大勢がひとつのものを作る場合やはり大切であろう。

大切なのは「このゲームからどんな想いを伝えたらいいのか」だと僕は思っている。いろいろな思惑はあるけれど、ここでの意思の統一が図られているゲームはやはり良いものばかりだと思う。作曲者としては、できるだけ早くこの「世界設定の中での統一された意思」を感じて自分のものにしてほしい。気持ちができ上がってしまえば自然に音楽はやってきてくれますよ。



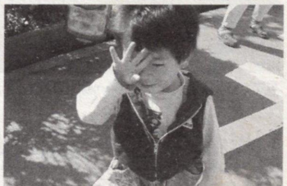
NEW岩垂徳行ワールド

かもん^{2}えぶりばでぇ vol.2

Profile

長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を修得。その後、本格的にゲームミュージックの作曲を始め、グランディア、ルナ、ラングリッサーシリーズの作曲を手がける気鋭の若手作曲家。ゲーム音楽のみならず、ミュージカルや舞台音楽、東京ディズニーランドなどの楽曲も手がけている。

今週の秘蔵のスナップ



次男、拓が公園で遊んでいるところ。最近は寒くなったためか家の中でゲームをやって遊んでいます。まだ2歳のくせに…。

Information

「読者おはがき質問コーナー」を設けたいと思います。何か聞きたいことや言いたいこと、日常あったことなど何でもかまいませんのでおはがきください。宛先は〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ドリームキャストマガジン　かもん^{2}えぶりばでぇい係までです。待ってまーす！



黒川文雄のBLACK or…

今週のお題 忘れていたもの……

先週号から復活した辛口・黒川コラム。かつてセガに在籍し、セガの内外を知り尽くしている氏は、いよいよ本日発売されたドリームキャストに何を期待するのか？ 「BLACK or…」第２回。ドリームキャストという「夢」を冠した新たなハードは、新たな「夢」を実現できるか？ 夢は蜃気楼とならないでいられるか……？ 最近思うところをズバリ語るぞ。

前回の原稿は時間がない中で書いたため、自分としてはテンションが低くなっていたように思う。しかし、ドリマガ編集部より「できれば毎週書いてみませんか」という嬉しいオファーをいただいたので、ここはひとつ毎週がんばってコラムを書いてみようと思った。けれども時間的余裕はあまりなく、この原稿を書いているのも仕事が終わった深夜に書いている。でもそのほうが「考える時間」もあるし、周りのコトやモノを気にしないですむ。さて、この原稿が掲載される日には、ドリームキャストが実際に発売されているはずだ。おそらく予約分完売で手に入れることは難しいだろう。いろいろなことがあったが、関わってきたセガの人たちにとっては今までの苦労がカタチになるわけで、よくも悪くも一安心といったところだろう。まあ実際に、発売日当日にモノ（ドリキャス）が消費者（言い換えれば流通）に十分ゆき渡ってるかどうかは、甚だ疑問ではあるが……。こればっかりは、雑誌広告で「湯川専務」が「スミマセン」と言ってみたところで実際にモノがないのだから……。ジャニーズの滝沢クンと湯川専務の組み合わせのテレビＣＦもご愛敬だが、今はリヤカー１台分でも融通してほしいのがユーザー心理であり、流通側の声にならない叫びであろう（十分声になっているかも……）。

そんなことを考えていたのだが、実際にもっと気になることが最近ある。それはゲームボーイカラーとその周辺ソフトだ。プレステが世界で4000万台出荷されているというが、このところ発売されるソフトの売れ行きは正直なところイマイチ悪い。はっきり言うと、売れてない。ゲーム媒体での週間販売実績を見ても、想像以上に少ないことがある。テレビＣＦというドーピングを行っているにもかかわらず数字が伸びないのは、景気が冷え込んでいるせいなのか、それとも……。しかしちゃんと売れているソフトもある。それがゲームボーイソフトである。当然ながらポケットモンスター人気もあるのだが、ドラゴンクエスト・モンスターズも十分健闘している。そこにはプレステやサターンがいくらがんばっても獲得できなかったターゲットが見え隠れしている。それが小学生や中学生。いくら「ごほうびに」と言っても、実際に買うのはお父さんやお母さん、またはおじいちゃんやおばあちゃん。それに子供にとってみればプレステやサターンのラインナップとはちょっと趣向が異なるはずである。それに元々それらハードのターゲットにしていた層が、ライトユーザーと呼ばれる蜃気楼のようなものだった。それらの蜃気楼は、現れては消えていく気まぐれなもので、常に電源が入っているわけではないようだ。任天堂の山内社長が講演で言っていたことが思い出される。

「ダメソフトがマーケットを崩壊させる」「プラグ・アンド・プレイ…」などのキーワードである。現在のマーケットを見ていると、逆ピラミッド的ですらある。

山内社長が言っていた「あるとき忽然としてゲームマーケットが終わってしまうかもしれない」。……そんな危機感が募る。なぜならば、現在は、将来のゲームマーケットを支えるユーザーがぜんぜん育ってない環境だからだ。それはプレステもサターンでもできなかったことである。

ゲームボーイはポケモンで息を吹き返した。そこには故・横井軍平氏のハード設計思想があり、田尻智という最高の「作り手」の夢が集約しているという……。果たしてドリームキャストの見る夢は……。そして、そこには何が生まれてくるのか。それはキミたちゲームユーザーがしっかりと見届けてほしい。それが蜃気楼であっても、はるか彼方には現実の世界が待ち受けているはずだ。




見ていて、なかなか楽しい湯川専務と滝沢クンのCM。今後も注目したい。

【黒川文雄プロフィールと近況】

——【黒川文雄・プロフィール】——

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

——【黒川文雄・近況？】——

どうかな２回目。湯川専務ＣＦがＡＣＣ広告賞をもらったそうだ。おめでたいことだが、賞を取るのと実際にものが売れるのは別次元。ドリキャスって一体なにってカンジのユーザーも多いんじゃない？ 湯川専務が有名になることとハードアンドソフトが浸透することは、まったく別であって相容れないこともあるんじゃないかな…と自問する。

さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時なんでも募集している。ご意見、反論、いつでも対応（予定）。宛先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱『ドリームキャストマガジン』編集部「黒川文雄にご意見！」係まで。


ぷよぷよ&魔導物語
カードコレクション
今日も今日とて“やったな～”
明日はもっと“だいだげき～”
カードの種類
◆キャラクターカード
◆イベントカード
◆大連鎖カード
◆イラストカード
◆スペシャルカード
根強いファンを持つミリオンセラー「ぷよぷよ」と、7月23日に発売されたセガサターンソフト「魔導物語」がトレーディングカードになって登場だ！ かわいいキャラクターカードに、イベントカード、なかなか手に入らないスペシャルカードなど、全120種以上のすてきなカードがファンを“ばよえ～ん”。これを買わなきゃぷよマニアじゃないのだ～！
好評発売中!!
1パック(10枚入)＝本体価格300円／1ボックス(15パック入)＝本体価格4,500円

スーパーロボット大戦F完結編 パーフェクトガイド

◆本体価格1,400円 ◆A5判 ◆296ページ ◆オールカラー



エヴァが、イデオンが、そしておなじみのガンダム、マジンガーZ、ゲッターロボ、ダイターン3（他多数）が地球の平和を守るために大暴れ。敵の超強力な布陣に対して我らがロンド＝ベルはどう戦うのか、そして事件の黒幕は……？　ファン感涙まちがいなしの大作を、徹底攻略だ！

完売店続出!!

デキが違う “パーフェクトガイド”シリーズ!!



マップを使ったわかりやすい攻略、ゲーム中数多く登場するイベントの紹介、兵器の開発条件&全リスト、キャラクター紹介など、「ギレンの野望」をプレイするために欠かせない要素を余さず掲載!!　また、新たな勢力でゲームを開始できる3つの隠しモード紹介、イベント発生条件を完全フォローする袋とじもついた完全攻略本。ついに登場!!

機動戦士ガンダム ギレンの野望 パーフェクトガイド

◆A5判 ◆168ページ ◆本体価格1,200円

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

ZDNet Japan

毎日ゲーム業界の最新情報をゲットせよ！

無料で読めるインターネットのゲーム情報誌

GAMESPOT JAPAN

ゲーム スポット ジャパン

http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

NEWS

注目の最新ハード，Dreamcastの最新情報を日本一早く＆深く掲載します。PDAが発表されたプレイステーションも，新作タイトルを紹介。

どうなる？　ゲームボーイ vs. ネオジオポケット vs. WonderSwanの携帯ゲーム戦争。

忘れちゃいけない，最新技術を体感できる国内外のWindowsゲームニュースも掲載。



EVENT

「東京ゲームショウ」「東京キャラクターショー」「アミューズメントマシンショー」といった，ゲーム関連のビッグイベントをレポート。インターネットならではの速報性がウリ。

COLUMN

日本のゲームを知り尽くしたライター陣が，業界にメスを入れる。ゲーム史の勉強やグッズなどの楽しみ方もここを参考にしてくれ！

SPECIAL

気になるビッグタイトルなどについてスポットを当てた特集や，著名ゲームクリエイターなどのインタビューを掲載中。紙媒体では掲載できないような詳細も分かる。

LINK

約300社ものゲームメーカーホームページにリンク。ネットサーフィンのベースページとしても活用できる。

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 デジタルメディア出版局

郵 便 は が き

お手数ですが
50円切手を必
ずはってくだ
さい

103-8501

（受取人）

ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン 12月11日号
編集部行

（フリガナ）		電話番号
お名前		（　　）

ご住所 □□□-□□□□	都道府県　　　　市区郡

編集部へひとこと

ドリームキャストに移植を希望するゲーム名を１つだけ書いてください。
（シリーズの場合、何作目かも書いてください）

ゲーム名　　　　の　移植／続編
（どちらか１つに○をつけてください）

番　希望するソフト名（プレゼント名）を書いてください。（6~9ページ参照のこと）
賞品名：

ドリームキャストマガジン12月11日号

ドリームキャストマガジン12月11日号アンケートハガキ

1 性別

2 年齢（実数）

3 学校・職業

8 本誌を何でお知りになりましたか？

4 よく読むコンピュータゲーム誌をあげてください（8つまで）

5 本誌の表紙について

6 このアンケートハガキを出す頻度（ひんど）は

7 あなたはドリームキャストを買いましたか？

（ご意見　　　　　　　　　　）

9 今号の記事でおもしろかったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●おもしろかった記事
1番　2番　3番

●おもしろくなかった記事
1番　2番　3番

10 持っているハード（周辺装置）

11 購入予定のハード（周辺装置）

12 これから買いたいドリームキャストソフト（10本まで）

13 これから買いたいセガサターンソフト（5本まで）

ドリームキャストマガジン12月11日号

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 よく読む雑誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAMEWALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　ドリームキャストファン
11　ドリームキャストプレス
12　電撃G'sマガジン
13　電撃ドリームキャスト
14　ニュータイプ
15　ドリームキャストマガジンのみ

5 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

6 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

7 あなたはドリームキャストを買いましたか？
01　買った
02　これから買う
03　買えなかった
04　買わなかった
05　その他

8 本誌を何でお知りになりましたか？（複数回答可）
a　ラジオCM
b　雑誌の広告
c　セガサターンマガジン
d　書店ポスター
e　ゲームセンターのポスター
f　店頭
g　知人の紹介
h　その他

9 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

13 表4から、今後あなたが買いたいと思っているセガサターンを5本まで選んで答えてください。

表1　今月の記事

001　ウィークリー ニュース LAND MARK
002　（ドリームキャストついに登場！）COUNT DOWN to Dreamcast！　デビュー
003　ドリームキャストデータステーション
004　（発売記念特別対談）夢の社長対談が実現!! 入交昭一郎VS辻本憲三
005　（ドリームキャスト特報）ドリームパスポート
006　（ドリームキャスト特報）魔剣X
007　（ドリームキャスト特報）フレームグライド
008　（ドリームキャスト特報）フライトシューティング
009　（ドリームキャスト特報）ポップンミュージック
010　（ドリームキャスト特報）AM2研鈴木裕部長最新作　シェンムー（莎木）
011　（ドリームキャスト特報）北へ。White Illumination
012　（ドリームキャスト特報）ソニックアドベンチャー
013　（ドリームキャスト特報）バギーヒート
014　（ドリームキャスト新着情報）エアロダンシング featuring Blue Impulse
015　（ドリームキャスト新着情報）セガラリー　2
016　読者投稿コーナー／グルグルパワーズ!!
017　習慣 Bad Ending!
018　サムシング吉松劇場
019　（祝ドリームキャスト発売記念!!）ドリームポイントバンクって何
020　（祝ドリームキャスト発売記念!!）バーチャファイター3tb
021　（祝ドリームキャスト発売記念!!）July
022　（祝ドリームキャスト発売記念!!）GODZILLA GENERATIONS
023　（祝ドリームキャスト発売記念!!）ペンペントライアイスロン
024　NEW岩垂徳行わーるど かもん²えぶりばでぇ
025　（ByWeeklyColumn）BLACK or…
026　（ドリームキャスト新着情報）神機世界　エヴォリューション
027　（ドリームキャスト新着情報）インカミング人類最終決戦
028　（ドリームキャスト新着情報）戦国 TURB
029　（ドリームキャスト新着情報）SVENTH CROSS（セヴンスクロス）
030　（ドリームキャスト新着情報）総天然色立体冒険活劇パワーストーン
031　ナオミの部屋
032　D 2対談 飯野賢治×大槻ケンヂ
033　セガサターンデータステーション
034　セガサターン読者レース
035　（COMING SOON　発売間近）NOëL 3
036　（〃）ときめきメモリアル　ドラマシリーズ vol.3～旅立ちの詩～
037　（〃）瑠璃色の雪
038　（〃）アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年得パッケージ～
039　NEW RELEASE TITLE
040　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）She'sn シーズン
041　（〃）リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」
042　セガサターンソフトレビュー
043　レッドカンパニー酉の市通り！
044　ハロー！　カプコンダッシュ
045　AM3研Rush2!!
046　AM1研Dynamite
047　AM2研 Dream EXPRESS WEEKLY
048　ビート　ザ　スパイクアウト
049　わくわくプライズ・ガーデン
050　はこざきままのDreamCastrology

表2　ハードリスト

1　ドリームキャスト
2　ビジュアルメモリ
3　ドリームキャスト用レーシングコントローラ
4　ドリームキャスト用アーケードスティック
5　ドリームキャスト用キーボード
6　セガサターン（互換機含む）
7　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
8　スーパー32X
9　プレイステーション
10　3DO（REAL、TRY）
11　PC-FX
12　スーパーファミコン
13　PCエンジンシリーズ
14　NEO・GEOネオジオポケット
15　ゲームボーイ（カラー以外）
16　ゲームボーイカラー
17　NINTENDO64
18　パソコン
19　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
20　フォトCDオペレーター
21　電子ブックオペレーター
22　セガマルチコントローラー
23　レーシングコントローラー
24　バーチャガン
25　アナログミッションスティック
26　コードレスパッド
27　新型バーチャスティック
28　バーチャスティックプロ
29　ツインスティック
30　セガサターンモデムセット
31　セガサターンワープロセット
32　通信対戦ケーブル

表3　ドリームキャストソフトリスト

001　アキハバラ電脳組パタPies！
002　インカミング　人類最終決戦
003　エアロダンシング featuring Blue Impulse
004　F−1ゲーム（仮称）
005　ELEMENTAL GIMMICK GEAR
006　エンターテイメントGOLF
007　大相撲
008　GEIST FORCE（ガイスト フォース）
009　関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ　デジタル競馬新聞（仮称）
010　北へ。White Illumination
011　機動戦士ガンダム（仮称）
012　CARRIER（仮称）
013　クールボーダーズ
014　クライマックス　ランダーズ
015　グランディアII
016　ゲットバス
017　サイキックフォース2012
018　ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）
019　シーマン
020　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
021　（AM2研・鈴木裕最新作）シェンムー（莎木）
022　紫炎龍2（仮称）
023　ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～（仮称）
024　神機世界　エヴォリューション
025　Speed Busters
026　SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）
027　セガラリー2
028　戦国 TURB
029　蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン
030　総天然色立体冒険活劇　パワーストーン
031　SONIC ADVENTURE
032　ダイナマイトロボ（仮称）
033　鄭問之三國誌
034　ちょーハマるゴルフ
035　Dの食卓2
036　TETRIS 4D
037　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
038　虹色天使
039　BIOHAZARD CODE：Veronica
040　バギーヒート
041　はるかぜ戦隊Vフォース 一翼の向こうに一（仮称）
042　飛龍の拳列伝（仮称）
043　ぷよぷよ～ん
044　フライトシューティング（仮称）
045　ブルー スティンガー
046　BraveKnights（仮称）
047　フレームグライド
048　プロ野球チームをつくろう！
049　ポップンミュージック
050　麻雀（仮称）
051　魔剣X
052　マリオネット・ハンドラー
053　メルクリウスプリティ
054　MONACO GRAND PRIX　Racing Simulation2
055　モンスターブリード
056　Littledream
057　Rayman2（仮称）
058　Warrz（ワーズ）

表4　セガサターンソフトリスト

001　アドヴァンスト V.G.2
002　USドラッグチャンプ（仮称）
003　Girl Doll Toy
004　かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
005　KISSより…（仮称）
006　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
007　サクラ大戦　帝撃グラフ
008　6インチまいだーりん
009　Jリーグエキサイトステージ V1
010　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
011　SUPER301　SQ（仮称）
012　スタートリング・オデッセイシリーズ
013　制服～ハイスクールカウントダウン～
014　ダービースタリオン
015　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
016　DEVICEREIGN（デバイスレイン）
017　闘龍伝説エランドール
018　ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～
019　バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」
020　ファーランドサーガ　時の道標
021　フレンズ～青春の輝き～
022　プロ指南麻雀「兵」
023　ミレニアムファイア
024　無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
025　モニカの城
026　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
027　悠久幻想曲ensemble2
028　よしもと麻雀倶楽部
029　ラングリッサー　トリビュート
030　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
031　THE RUINS（ルーインズ）
032　ルームメイトW～ふたり～
033　レクイエム
034　ワーズ・ワース



Your :) Ware[SM]

「ユア・ウェア」プログラムであなたのPCライフをバックアップ。

ゲートウェイの「ユア・ウェア」クリスマス・スペシャル・セット。
今がチャンスだ。〈期間限定：11/20(金)ー12/31(木)〉

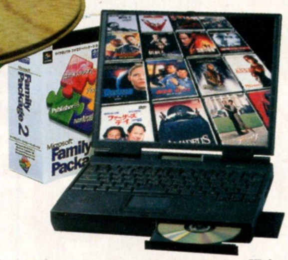
ゲートウェイから、年賀状やクリスマスカードなど多彩に作って楽しめるソフトウェア・パックやカラープリンタをセットにしたお得なクリスマス・スペシャルをこの時期限定でお届けします。もちろん、ハイパフォーマンスは折り紙つき。今、話題のDVD-ROMドライブも搭載してあなただけのパーソナル・コンピューティングの世界が、来年はもっともっと拡がりますよ。

intel inside pentium®II PROCESSOR

Christmas Special



Your:)Ware クリスマス・スペシャル・セット　限定1000セット



Your:)Ware クリスマス・スペシャル・セット　限定1000セット

G6-400CS

■ Intel® Pentium® II プロセッサ400MHz ■ 64MB SDRAM メモリ(PC100準拠)
■ Intel® 440BX AGPset ■ 512KB CPU内蔵キャッシュ ■ 19インチVX900モニタ
■ 10GB IDE HDD ■ 4×DVD-ROMドライブ＆MPEGデコーダ ■ 3.5インチ FDD(2モード)
■ Boston Acoustics BA635サブウーファ付きスピーカ ■ 新型ミッドタワーケース ■ Windows® 98
★ Microsoft® Family Package 2 添付
★ Canon BJC- 440J カラープリンタ付き

¥259,800　¥6,000/月×47回(一日当たり￥198)*

Gateway™ Solo® 2500SE-CS

■ Intel® MMX®テクノロジ Pentium® プロセッサ233MHz/IMM®パッケージ
■ 12.1インチTFTカラー液晶(800×600ドット/262,144色) ■ 64MB SDRAM メモリ
■ NMG4 and 2MB ビデオRAM ■ 2.1GB Ultra ATA HDD
■ 2×DVD-ROMドライブ ＆ MPEGII デコーダカード ■ 3.5インチFDD(2モード)
■ 約3.1kg、48(H)×294(W)×237(D)mm ■ Windows®98
★ Microsoft® Family Package 2 添付
★ DVDムービータイトル1枚(ゲートウェイのDVDライブラリからご自由に1枚お選びください)

¥249,800　¥6,000/月×45回(一日当たり￥198)*

※「ゲートウェイ／シティバンクカード」を使用した場合の製品価格に送料・消費税を含めた月々のリボルビング払いをした場合のお支払い額参考例です。この他に別途カード手数料〔実質年率13.5%(1998年10月27日現在)〕がかかり、ご利用残高によって変わります。【例：ご利用残高¥150,000の場合¥1,688(ご利用残高×年率13.5%／12)】
■カード発行元：シティコープカードサービスInc.関東財務局長(4)第00611号(シティコープカードサービスInc.が定める審査基準を満たした方に限ります。ご了承下さい。)

ゲートウェイはみんなのパーソナル・コンピューティングをもっと楽しく、もっと快適にしていきたい。そこから生まれたのが、この「Your:)Ware」プログラム。いつまでも快適なパソコン環境を提供するために独自のトレード・アップ(下取り)システムを実現しました。だから、いつが買い時か、なんてことに不安を感じる必要はありません。そして、もっと楽しくするために「Your:)Ware」に5つのプランをご用意しました。この5つのプランからお好きなプランをお選び下さい。もちろん1つでもOK。さあ、「Your:)Ware」プログラムで、パソコンとの新しいおつきあいを始めましょう。詳しくは、「Your:)Ware CALL」にダイヤルを。0120-37-2514(フリーダイヤル-ミンナ-ニッコリガ-イイヨ)。

0120-54-2056
http://www.gw2k.co.jp　☎045-339-5560
受付時間：(月～金)9:00～21:00：(土・日・祝)9:00～18:00　受付時間外に資料ご希望の方はFAX、045-338-2046へ。

Gateway™

◎無料FAX情報サービス 0120-54-2060 ◎マスター、VISA、ニコスカードのご利用や分割購入(ニコスショッピングクレジット)もできます。

日本ゲートウェイ2000株式会社 〒240-8520 神奈川県横浜市保土ヶ谷区神戸町134番地 横浜ビジネスパーク・ハイテクセンター


増えてます。
これから始まる、氷上・ドタバタ・大競走。
すべって、泳いで、突っ走る。
ハマる、笑える。こんなゲームも、あり、なのだ。
「ペンペン トライアイスロン」

メイキングオブレッドカンパニー

レッドカンパニーの歴史がわかる本が出るぞ！



12月上旬発売予定

「超魔神英雄伝ワタル」をはじめ、「天外魔境シリーズ」や「サクラ大戦シリーズ」など、ゲームソフトなどの企画・制作でおなじみ、広井王子氏率いるクリエイター集団・レッドカンパニー。その設立から今日に至るまでの軌跡をまとめた読み物。懐かしのアイテムあれこれから話題の最新作を年代順に網羅した、＜レッドカンパニーの生い立ち＞や、代表メンバー、またキャラクターなどを紹介する＜レッドカンパニー大事典＞を掲載！　さらにレッドのさまざまな企画満載でお送りする、レッドカンパニーのすべてをつめこんだ一冊！！

予価1,300円／B5判・112ページ・オールカラー／レッド×ソフトバンク共同製作

SOFT BANK

ソフトバンク株式会社 出版事業部

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。


CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM™
オフィシャルガイド
予価 1,500円
11月下旬発売予定!!
A5判／224ページ
各バーチャロイドの"基本戦法"を伝授！
オラタンからバーチャロンと出会ったライトユーザー向けとして、
使用可能な全11機体の紹介をはじめ、操作方法や攻撃技など
すべてのシステム、すべての行動について、わかりやすく解説。
もちろん、対CPU戦の基本的な攻略もバッチリ！
また、プレイヤーキャラとしてのAJIMの行動＋攻撃を袋とじで収録！
さらに、バーチャロンプロデューサー・亙 重郎氏のインタビューも載っているぞ！
乞う御期待！
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI

冒険家のパートナー「サイフレーム」に急接近!!

先史文明の遺産であり、冒険家の必需品として活躍するサイフレームは、物語とシステムの両面において非常に重要な位置にある。そこで今回は、最新情報と開発スタッフのコミックでサイフレームの謎をクローズアップ。どんな機能が備わっているのか、細かな設定からチェックすべし！



マグの愛機は、アーミーナイフに似た形と機能を持つ。



属性を持ったパーツの追加で、このような技が出せる。



飛翔の時は間近に

完成度 85%	●セガ／ＥＳＰ／スティング ●12月23日発売 ●5,800円●ＲＰＧ ●１人プレイ専用

メーカーから一言

ついにドリームキャストが発売されました。みなさんちゃんと手に入れられたでしょうか。本作も、12月23日の発売に向けて最後の調整を残すだけとなりました。さあ、次のお祭りまでもう少しです！（ＥＳＰ おか）

先史文明の謎があるかぎり、

企画・開発／STING
※イラストはイメージイラストです。
画面は開発中のものです。

遺跡あるところにマグの姿あり！これが冒険のメイン舞台だ

マグたちが住む町パンナムタウンは、ノースロップと呼ばれる大陸のほぼ中央。それを取り巻くように、調査対象となる遺跡がいくつも点在している。遺跡の内部は入るたびに構造が変化し、どの遺跡も独自の建築様式が取り入れられているのが特徴だ。また、氷のダンジョンでは寒さに強い敵が登場するなど、遺跡の環境がモンスターの属性に影響することがわかっている。



本拠地となる町から各遺跡への移動は、飛空艇を使ってひとっ飛び！



遺跡の内部はランダムで構築されるので、何度同じ場所に入っても新鮮。

DUNGEON MAP

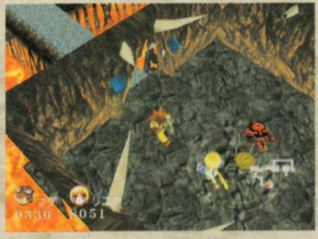
これまで存在が明らかになっている5つの遺跡ダンジョンを、総まとめにして紹介。それぞれの特徴をしっかり把握しておこう。

氷 SHADES シェイズ遺跡



下層に進むほど寒さが増していく氷の迷宮。出現する敵には炎属性の攻撃が有効だ。

溶岩 SHEOL シェイオル遺跡



火山の内部にダンジョンがあり、進むには熱い溶岩上の通路や広間を通らねばならない。



塔 DESCENT ディセント遺跡



古代に天体観測所として使われていた場所。内部には星座のような模様が描かれている。

森 HEAVEN ヘブン遺跡



ジメジメした空気がただよう木造建築で、キノコやコケなどの植物の宝庫となっている。

水 BLIND ブラインド遺跡



密林にあり、フロアの多くが浸水している遺跡。インカ文明にも似た建築様式が見られる。

迫っている！

機世界
…lution
…リューション

エヴォリューション豆知識 主要キャラクターの名前の由来をチェック

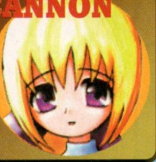
MAG LAUNCHER



電磁力で弾を撃ち出す磁力砲から。実際には存在しない架空の兵器で、未来が舞台のSF作品によく登場する。

マグ・ランチャー

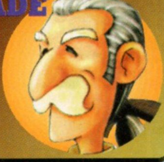
LINEAR CANNON



元ネタは、ライフリング（砲身の内部にある溝）がない滑空砲の一種。おもに戦車に使われているのが滑空砲だ。

リニア・キャノン

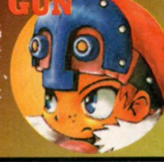
GRE NADE



戦争映画でもよく見られるグレネード弾（手榴弾）が由来。安全ピンを抜くと数秒で爆発する携帯用の火器。

グレ・ネイド

CHAIN GUN



実在する機関銃から名付けられた。名は体を表すという言葉どおり、チェインは機関銃のようにしゃべりそう!?

チェイン・ガン

PEPPER BOX



ネーミングは、旧型のリボルバー（回転式弾倉）拳銃より。この銃はコショウ入れに似た構造からこう呼ばれた。

ペッパー・ボックス

マグの冒険は終わらない

EVOLUTION

SPECIAL INTERVIEW

ドリームキャスト初のRPGをプロデュースするESPの意気込み

ESP代表取締役社長

宮路洋一氏インタビュー

新しいプロデュースシステムで、ゲーム制作に新風を吹き込んだESP。この「エヴォリューション」もDC第1弾としてメーカーを超えてスタッフが結集し、開発が進められている。現場の体制や熱気をESP代表の宮路氏からうかがった。

ESPの各メーカーに所属するスタッフがこの作品を全力でバックアップしています

優秀な企画に対する積極的な後方支援

――ESPとしては、これがドリームキャストで最初に発売するタイトルになりますね。この作品に協力するきっかけというのは？

宮路　最初にスティングからこのゲームのキャラを見せてもらって「よし、やりましょう！」と決定しました。企画段階ですから、もちろんゲームの画面もない状態ですよ。でも、何か惹かれるものがあったんですね。スティングは魅力ある世界観やキャラを作る能力を持ってますから。

――ESPのプロデュース作品ということで、読者にもかなり注目されています。

宮路　ESPとしては、スティング以外のメーカーにも支援してもらって「エヴォリューション」を全力でバックアップしているんです。シナリオ関係には「グランディア」のシナリオ工房月光。演出関係だと「LUNAR」の戦船。あと、グラフィックやデザインでは「カオスシード」のネバーランドカンパニーのスタッフが手伝ってくれています。これはあくまでスティングさんの作品ですが、RPGは作るのが大変ですからね。「グランディア」の際も同じように手伝ってもらいました。もともと、ESPに集まってくる人たちはものすごくゲームが好きで、開発も一生懸命なんですね。そういう力がゲームを面白くすると思いますね。僕は彼らスタッフのキャスティングをすることで、みんながいい仕事をしてくれるよう応援するのが役目です。

作品に求められるライトなプレイ感

――社長自らかなりテストプレイも経験されているとのことですが、感触はどうですか。

宮路　「エヴォリューション」は見た目から「グランディア」と似た印象を受けるかもしれません





エヴォリューションに受け継がれる遺伝子

インタビューに登場したゲームメーカーなどをこれまで参加したESP作品とともに紹介しよう。これだけのヒット作を生んできたクリエイター達が「エヴォリューション」を開発しているのだ。

グランディア

（ゲームアーツ）

DCでの第2弾も決定している大作RPG。古代遺跡に夢を抱き、仲間とともに旅をする少年ジャスティンの冒険を描く。ゲームシナリオの制作を「シナリオ工房 月光」が担当。



が、コンセプトは「ウィザードリィ」のように1日1時間ぐらいずつ“区切って”遊べるようなRPGなんです。あるいはダンジョンを中心に攻略するという意味で「トルネコの大冒険」に感触が近いのではないでしょうか。ただ「トルネコ」は1つのダンジョンでの冒険でしたが、「エヴォリューション」にはダンジョンが6つぐらいあって、戦闘にも緊張感があります。「グランディア」でも途中から物語と直接関係のないダンジョンが出てきますよね。本作ではむしろそうした部分をメインに、レベルアップやアイテム集めといった非常にゲームらしい部分を純粋に楽ししめます。

――根っからの戦闘好きのRPGファンや、ゲームをやり込むタイプの人に受ける？

宮路　何度も繰り返し楽しめる内容になっています。もちろんゲームフリークにも満足してもらえるでしょうが、「エヴォリューション」のいいところはマニア化してきたRPGのルールを一度リセットしているところ。「この敵を倒すにはこちらから攻撃してはいけない」とか、素人にわからないお約束がないんです。世界観も、とっつきやすいライト感が伝わってきますよね。戦闘のモーションも任意でキャンセルできるから、すごくテンポがいい。パッと電源をつけて、パッとやめ



シナリオを専門に手がける「月光」の参加で会話部分もいきいきとしたものに。



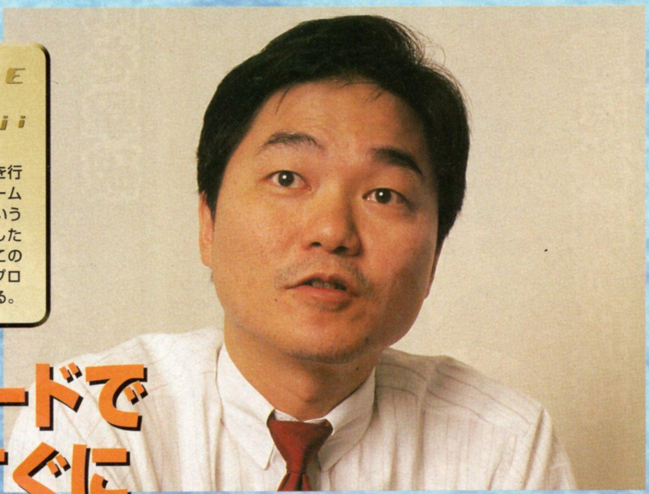
キャラのコミカルな動きは、スティングと戦船が共同で演出している。



映像面では、スティングとネバーランドカンパニーが息の合ったところを見せた。

PROFILE
youichi miyaji

ゲームソフト制作の総合プロデュースを行う㈱ESPの代表取締役。「日本のゲームを世界のエンターテインメントに」という理念のもと、米ハリウッドを手本とした投資・プロデュースシステムを導入。この「神機世界エヴォリューション」ではプロデュサーを務め、精力的に活動している。



新しいハードでRPGをすぐに遊びたいのは当然ですから、本体と一緒に買って気軽に始められるライトなRPGがいいかなと

られて、遊んでいる間、単純に面白かったなって感じてもらえるものを追求しています。

DC初のRPGが見せる可能性とは

――新ハードの約1カ月後にRPGが発売されるというのは、すごいパワーですね。

宮路　やるからには一番最初に出したい、と。企画会議もかねてスタッフと温泉合宿した時に「出すぞっ！　オーッ！」と盛り上がってしまったんです（笑）。それに新ハードが出るんだったら、RPGは遊びたいじゃないですか。もともとライトなRPGを作りたいという企画でしたから、DC本体と一緒に買って気軽に遊んでもらえればと。

――DCそのものの印象はいかがですか。

宮路　以前はムービーで表現した場面をすべてポリゴンキャラに演技させられるのがいいですね。まだまだハードの潜在能力は出し切っていませんが、本作の戦闘シーンなどを見てもらえば、DCのポテンシャルの高さを伝えられると思います。

――新しい世代へ向けたRPGだと。

宮路　マンガや音楽、映画もそうですが、ゲームをやる層も15年で世代がクルッと変わるんですよ。ファミコンが出た当時3歳だった人は現在18歳。そうした世代が初めて手に取るRPGがシリーズ何作目とか第何弾とかばかりだと、とっつきにくいじゃないですか。DCという新ハードからゲームを始めようとした時、新鮮な気持ちで、新世代RPGの「第1作」に触れてもらいたいんです。

「LUNAR」シリーズ

（角川書店／ESP）

メガCD用の作品として発表された正統派RPG。サターンやPSにも移植された。シナリオを「シナリオ工房 月光」、演出を企画デザイン工房「戦船」が手掛けている。



仙窟活龍大戦カオスシード

（ネバーランドカンパニー）

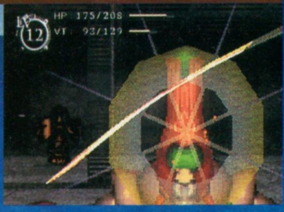
ネバーランドカンパニーが制作した、ダンジョンの設計と開発を行う異色の育成シミュレーション。謎解きやRPG要素もふんだん。CGムービー企画制作に「戦船」が参加。



バロック

（スティング）

スティングのESP参入第1弾。世紀末的な世界にそびえる神経塔の3Dダンジョンをさまようセンシング RPG。この作品で培われた技術が「エヴォリューション」に生かされている。



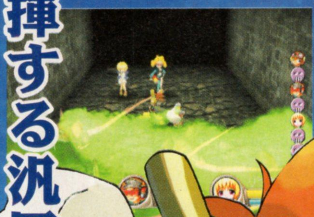
サイフレーム使いの３人の愛機をチェック!!

専用パーツで本領を発揮する汎用機



AIRACOMET
エアラコメット

冒険家になるために、マグが自力で見つけてきたサイフレーム。ハンマーやスプレーなどの多彩なパーツが付けられ、攻撃と回復のどちらにも役立つオールマイティーな能力がウリ。属性パーツを組み込めば、炎や水の攻撃も可能になる。



サイフレームの名は、マグの好きなコミックから付けたという設定だ。



MAG LAUNCHER
マグ・ランチャー



炎属性のパーツを付け、新技を修得したマグ。拳からの火炎で敵を焼き払う！

巨大な鎌の一撃は破壊力抜群



FRAMINGO
フラミンゴ

鳥のフラミンゴにそっくりなデザインで飛行能力も備わっている希少なサイフレーム。高い攻撃力を誇り、敵単体を対象とした一撃必殺を得意とする。属性パーツを組み込むと距離を無視した属性攻撃が可能、遠くにいる敵も確実に仕留める。



フラミンゴ使いのチェインがいればマグも心強い!?

CHAIN GUN
チェイン・ガン

援護射撃で敵を撃破



MORAN-SAULNIER
モラーヌ・ソルニエ

複数の敵との戦闘を考慮して、外国の工業メーカー・モラーヌ社で調整された射撃系メカ。最大のポイントは攻撃範囲を何パターンにも変化させられること。追加パーツで、属性攻撃とステータス異常を引き起こす特殊攻撃も使えるように。



PEPPER BOX
ペッパー・ボックス

腰に下げた銃で戦うペッパー。敵が多いほど活躍してくれそうだ。

Check Point 専用メカを持たないリニアとグレは？

パーティーメンバーのうち、リニアとグレはサイフレーム使いではない。当然サイフレームによる技は覚えられないが、そのかわりに味方の能力を上昇させたり、ＨＰの回復をする補助的な能力を身につけていく。代表的な例をあげると、リニアはケガの「手当て」や、敵に何らかの状態変化を引き起こす「オカリナの演奏」ができ、グレはサイフレームのパーツを一定時間だけ強化する「カスタム」が使えるのだ。また、２人はフライパンや銃といった武器を持ち、きちんと攻撃にも参加する。



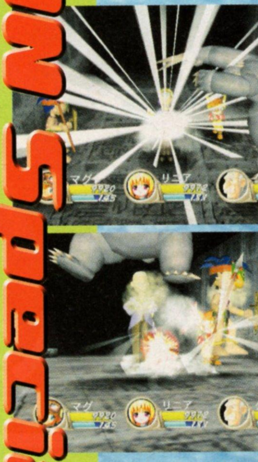


２人の特殊技はグラフィックもユニーク。執事のグレには、マグにだけ効果がある技も用意されている。



Shinki-Sakai EVOLUTION Special COMIC

好評のネバーランドカンパニー・柴崎氏によるコミック。今回はマグたちが使用するサイフレームについて解説。ゲーム本編では知ることのできないこだわりのディテールと内蔵されたギミックも詳解。



サイフレームの名称にはさらに裏設定があり、第2次大戦中に作られた機体からつけられている。マグは米軍の試作ジェット機、チェインは独軍の火炎放射戦車、ペッパーは仏軍の主力戦闘機がモチーフだ。

part 3

サイフレームの正式名称

「サイフレーム」は通称で「CYBERNETICS-FRAME」が正式名称となる。フレームは「Function（機能的）」「Rachis（骨格）」「And」「Multiplier（増幅）」「Equipment（装置）」の頭文字で作られた造語。



「サイフレーム」という呼び名は、一般人にも深く浸透している。

シナリオ4 カリフォルニア・シャトル防衛戦

MISSION BRIEFING

敵月基地襲撃のために、カリフォルニアのシャトル打ち上げ施設へ集結した特別編成部隊。だがこの情報を察知した敵部隊が、カリフォルニアへ大挙して押し寄せている。シャトルを守りきれるか!?



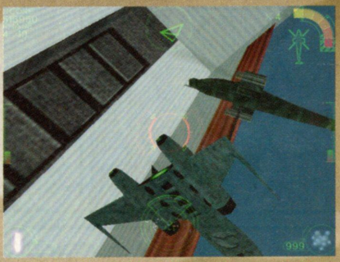
刻一刻と発射時間は迫る。反撃への最後の希望を消してはならない!!

つねにギリギリの状態ではあったが、なんとか敵の攻撃をしのいできた地球防衛軍は、ついに「反撃作戦」を立案、展開する。目標は敵月面基地。招集された精鋭達はスペースシャトルに乗り込み、宇宙へ飛び立つ時を待っている。だがそこへ敵の大部隊が襲来。人類唯一の希望を断つべく、シャトル施設へ総攻撃を仕掛けてくる……。

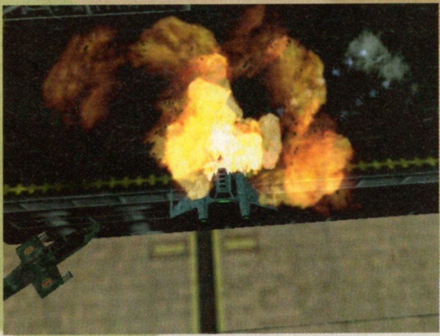
シナリオ4はこのシャトルを宇宙へと無事送り届けるのが任務だ。陸に空に展開する敵部隊を片っ端から撃破しつつ、シャトル近辺に落下した敵戦闘機の消火作業などもこなさなければならない。予測不可能な戦況に対し、迅速に反応しなければシャトルは守れないぞ!



シャトルの側で爆発炎上している敵戦闘機の消火活動に向かう。事態は一刻を争う危険な状況。間に合うか!?



火を消し止めた敵戦闘機はドックに運んで修理し、防衛軍の戦力として生まれ変わる。



画面中央で炎上している敵戦闘機を、左下にいる戦闘ヘリが消化している。この火が引火すればシャトルは吹き飛んでしまう!

インカミング 人類最終決戦

種の存続をかけて、ついに反撃に転じる人類。緊迫する状況のシナリオ4に加え、今回はストーリーに関係なくシューティング部分だけを楽しめる「アーケードモード」の情報も紹介する!

完成度 100%

- ●イマジニア
- ●シューティング
- ●12月17日発売予定
- ●5,800円

メーカーから一言

突然ですが、発売日が12月17日に繰り上がりました！ あと3週間後には、「これぞドリームキャスト！」という美しいグラフィックがお楽しみいただけると思います。期待してお待ちください！　（イマジニア：星見）



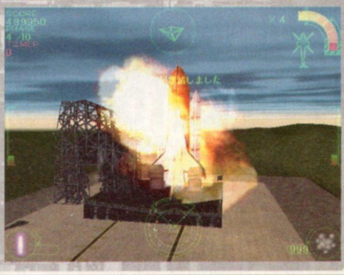


戦いは空だけではない。陸上で展開している敵戦力を施設に近づかせないように、陸戦部隊も死闘を繰り広げる。緊迫の戦況だ。

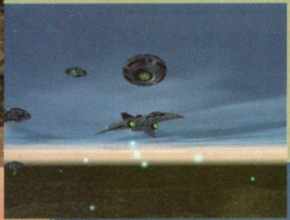
反撃に転じた人類とエイリアンの

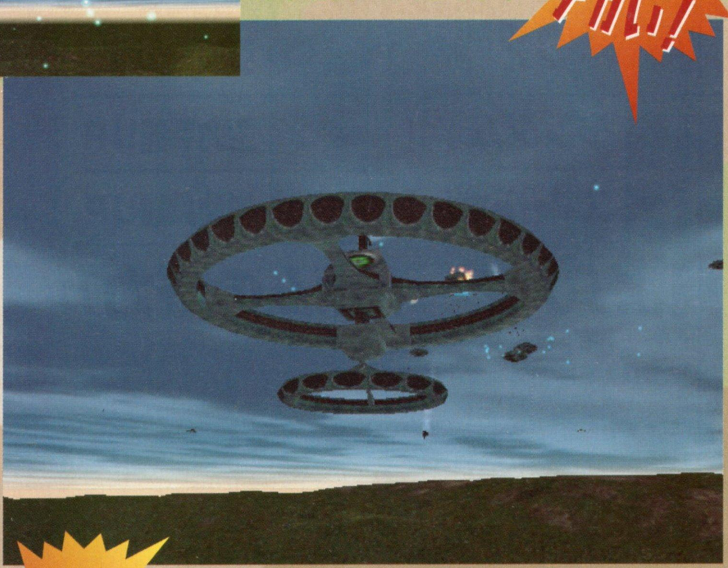
任務失敗!?

シャトルの側に墜落した敵機の消火活動が迅速に行われないとどうなるのか？　答えは簡単。炎がロケットの燃料タンクに引火し、人類最後の希望を乗せたスペースシャトルは粉々に吹き飛んでしまう。こんな悲劇の結末で人類の歴史を終わらせないためにも、消火活動は迅速かつ確実に行おう。


紅蓮の炎に包まれるスペースシャトル。誰もが自分の目を疑う、悲劇の瞬間だ。任務失敗の果てに待つのは、悲劇のみ。

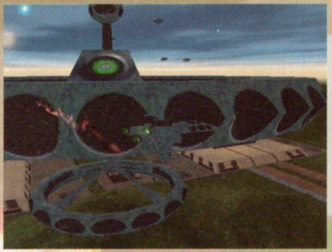
とにかくデカい!


左は敵の主力である軽爆撃機と戦闘中の防衛軍機。乱れ飛ぶ敵弾を避けられるのは、異星のテクノロジーのおかげか。そして下の写真がカリフォルニア上空へと飛来した敵マザーシップの姿。周囲の軽爆撃機を見れば、その大きさがわかるというもの。



マザーシップ飛来!!

地球侵攻を指揮している敵マザーシップが、とうとう眼前に出現！　大西洋上で遭遇した合体攻撃母艦の比ではないその大きさに、戦う前から圧倒されてしまうが、こいつを倒さなければ未来はない！　衛星との連携攻撃で勝負だ!!


とにかくその巨大さに圧倒されてしまう。疑問は胸にしまい、ひたすら攻撃あるのみ！


閃光に包まれ爆発炎上するマザーシップ。これで地上の脅威は取り払われた！　あとは宇宙での総力戦!!

撃破!

息詰まる死闘は続く!!

地球防衛軍主力兵器

Earth Defence Force Weapons

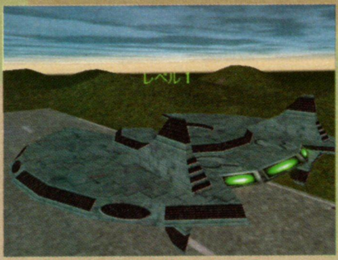
4度の戦いで人類が使用した兵器を一挙に紹介。近未来という設定を生かすために、実際に現存する兵器（コマンチやハリアーなど）は本物に忠実な形で作品中に登場する。またオリジナル兵器も、現実からかけ離れることなくデザインされているぞ。



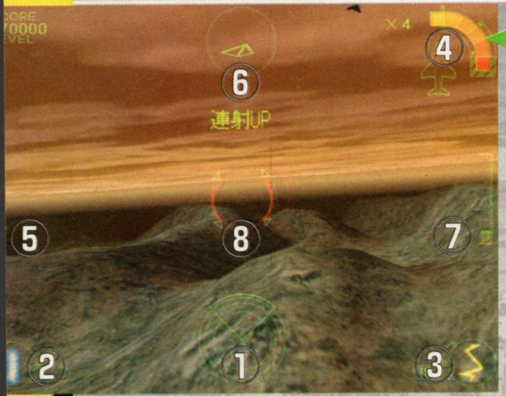
ARCADE MODE アーケードモード 純粋に「シューティング」

制約なく撃ちまくる快感！

プレイヤーに課せられる任務は、どれも厳しくて楽にクリアはできず、難所になればストレスも溜まる。だがそうなったら「アーケードモード」の出番。このモードはゲーム中に登場する様々な兵器を自由に使って、ただ敵を撃ちまくるだけの純粋なシューティングゲームモード。肩の力を抜いて、気楽に戦闘が楽しめてしまうのだ！



敵の最新鋭の機体も使えてしまう！



画面の見方

①レーダー
②主力兵器ディスプレイ
③補助兵器ディスプレイ
④兵器アイコンとダメージバー
⑤ライフ
⑥マーカー
⑦高度メーター
⑧照準ディスプレイ

画面の見方でとくに重要なのは、まず①のレーダーだ。これは自機の全方位（水平方向）に何があるかを表示してくれる優れモノ。存在する物体は色分けされた光点で表示され、目標となる敵施設・敵車両は黄色、敵航空機は赤となる。次に⑥のマーカー。これは簡単に言えば方向指示器のこと。中央の三角が緑のときは任務の目標（施設や墜落した戦闘機など）を示し、赤のときは一番近い場所にいる敵の方向を教えてくれる。レーダーと併用すれば、ターゲットの早期発見に非常に役立ってくれるぞ。各機体に搭載されている主力兵器は無限に撃てるが、補助兵器は有限だ。③の場所に常時残弾数が表示されているので、使う場所はきちんと考えていこう。画面の見方はキャンペーン・アーケードの両モード共通なので、しっかり覚えてほしい。

アイテムは全10種類

アーケードモードではゲーム中にクリスタルのような物体が空中に出現する。これは使用している機体をパワーアップさせるアイテムで、色ごとにそれぞれ効果が違っている。色と効果はご紹介のとおり。基本的に取って損するアイテムなどないので、見つけたら片っ端からゲットしていこう。数多くの敵を撃破しハイスコアに名前を載せたいのならば、こまめにアイテムを手に入れて自機のパワーアップをしていかねば！

- ランダム
- スマートボム
- シールド全回復
- シールド回復
- 連射UP
- 無敵化
- ダメージミラー
- 弾薬追加
- 主力兵器UP
- 補助兵器UP

見よ！スマートボムの威力!!

アイテムの中でも最大級の破壊力を持つのがスマートボム。これを使用すると画面上に存在する敵を一瞬で葬り去ってしまえるのだ。うるさいザコに囲まれたときや、耐久力の高い中型機撃退などに効果バツグン。次々と火を噴き墜落していく敵機を見れば気分爽快！これぞアーケードモードの醍醐味といえる。



こんな兵器がキャンペーンで使えれば……、とは考えない。

戦場は4つのエリア

アーケードモードで選択することのできる戦場は全部で4地域。これまでに紹介してきたシナリオで戦場となった、アフリカ・北極・大西洋・アメリカが舞台となる。それぞれの戦場でプレイヤーが使用する機体に若干の差はあるが、登場する敵を倒しまくる内容に変化はない。またキャンペーンのときのような建造物がほとんど存在しないので、自分が飛びたいと思った場所を好きなように飛行可能なのも嬉しい。


高性能の敵戦闘機を使って、エイリアンを撃墜しまくる。自分がこんな強敵と戦っていたのかと驚愕したりもするぞ。

Stage アフリカ

敵エイリアンの地上基地を特定するためのレーダー施設建造を巡って激戦を展開したアフリカ。夕日に染まる空と、それを照り返す広大な大地は何も変わってはいないようだ。アーケードモードは空中戦専用なのであまり地上は気にしなくてもいいのだが、敵機との戦闘の合間にちらりと目をやれば、懐かしいレーダー施設も視界に入るはずだ。


使用する戦闘機次第で背面飛行なんていう曲芸も可能に。

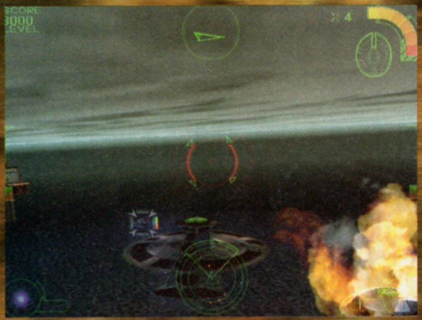
を楽しむモードだ!!

エイリアンの軍事施設が多数存在することが判明した北極。敵のエネルギーシールド発生装置を巡っての攻防戦は今も記憶に新しいところ。人類が活動するのに非常に厳しい場所を拠点に選んだのも、エイリアンの知恵なのだろうか？　北極の空は抜けるような青、そして地上は白銀に覆われている。目視で敵やアイテムが発見しやすい場所だ。


エイリアンVSエイリアンの構図もこのモードならでは。

Stage 北極

大西洋に浮かぶ油田施設を死守した戦いでは、初の海戦を体験。キャンペーンモードでは、水面下に潜む敵の新型戦力に、思いのほか苦戦させられたはずだ。しかしアーケードモードでは敵が油田を狙ったりしないので、何も気にせずに敵を撃ち落とすことに専念できる。この戦場でしか使えないF/A-18を活躍させても楽しいぞ。


一機撃墜と同時に左下の敵をロックオン。次はアイツ！

Stage 大西洋

アメリカはカリフォルニアといえばすぐ海を連想してしまうが、内陸部には山岳地帯もあり、シャトルの打ち上げ施設はそこに作られたという設定になっている。ここではF-22というアメリカ最新鋭の戦闘機を操縦することができる。腕に自信のある人は、変化の激しい山並に沿っての低空飛行にチャレンジしてもいいだろう。


起伏の激しい丘陵地帯で敵との激しいバトルが展開！

Stage USA

敵エイリアン主力兵器群

Unknown Technology Battle Units

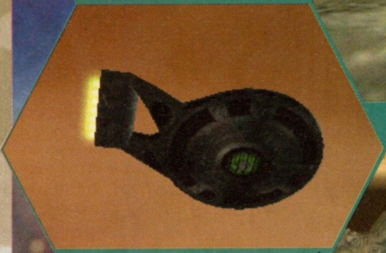
これまでの接触で明らかになった、敵エイリアンの使用する兵器を紹介していこう。陸の戦力は軽・重の戦車がそれぞれ担当。高い攻撃力を誇る重戦車が前線を維持し、火力は弱いが機動力のある軽戦車がそれをカバーするのが基本戦術。制空権を確保するための戦力はじつに多彩だ。ベーシックなUFOタイプの軽・中爆撃機。シャープなイメージの重爆撃機はかなりの強敵。阻止爆撃機は大型でボスキャラ的存在。とにかく攻撃力がある。数少ない海での戦闘では、それぞれ性能が高い兵器で防衛軍を悩ませてくれた。まったく違う環境である地球に柔軟に対応してみせるあたり、エイリアンのテクノロジーには驚嘆せざるを得ない。


軽戦車

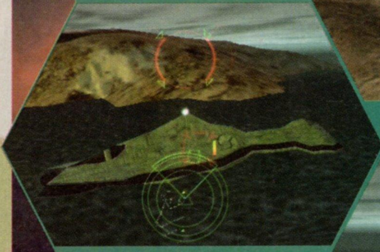

重戦車


軽爆撃機


重爆撃機


中型爆撃機


阻止爆撃機


シースキマー


潜水艦


シールド発生装置

「戦国 TURB」をシュール

変わってるのが当たり前!?「TURB世界」のフシギに迫る

発売前から大きな話題を呼ぶ本作のさまざまな不思議を、デザイナー・黒柳陽子さんの設定画をまじえて紹介。君は独特のセンスから生み出されるシュールな世界について来られるか!?

TURB世界っていったい何なの？

本作でじのちゃんの冒険が展開される「TURB世界」。これは、もともと本作のメインスタッフでもある増谷正夫、黒柳陽子両氏がパソコン通信のフリーソフトとして作成した「TURB」シリーズの舞台となる世界である。DC版「戦国TURB」の舞台はこれと同一のものであるが、その由来は何だったのだろうか？



本作の舞台となるらいよん惑星を含む「TURB世界」は実在した!?

Designer's Comment

TURB世界

【由来】TURB世界というものがあって、そこから抜粋しまちた。

【見た目のポイント】観た人のかんじるままに。というよりは、いいほうに解釈ちてくだちい。

【作った理由】それはそこに世界があったから。

冒険の舞台は宇宙に浮かぶ“らいよん惑星”

オープニングでじのちゃんは、ねことひつじが戦争を行っている“らいよん惑星”に不時着、ねこ国の将軍に手を貸してくれるよう頼まれる。とびきりシュールな“らいよん惑星”で展開される、じのちゃんの戦いの行方は果たして……？



「戦国TURB」の背景となるのは、らいよん惑星で行われる、ねことひつじの戦い。戦いに巻きこまれたじのちゃんの運命やいかに!?

Designer's Comment

らいよん惑星

【由来】かつて栄えたらいよんぶんめい。その歴史を今につたえる。。。

【見た目のポイント】らいよんのかたちをしている。

【作った理由】あったから。



サイケデリックに彩られた地面や空、不思議だらけの世界。

Advanced Action Roleplaying Adventure

戦国TURB

Atypical Alchemists Associate

「戦国TURB」最大の魅力と言えるシュールな世界観と突き抜けたキャラクターたち。今回はそれらをデザインしたデザイナー・黒柳陽子さん自らのコメントで「TURB世界」の不思議に迫ってみた。他では真似できない、独自の世界に注目!!

完成度 90%

- ●NECホームエレクトロニクス
- ●'99年1月14日発売
- ●5,800円
- ●アクションRPG

メーカーから一言

ねことひつじの戦も、いよいよ最終局面を向かえ、大変なことになっています。全員命令は「SUICIDE」、死ぬまで働けって!? そりゃひどい。「BACKING」してくれる人々に感謝！ わーがねこーぐーんーはー♪（ひつじ博士）

に彩る黒柳陽子の世界

自然現象さえもがフシギな世界

らいよん惑星は不思議なことが当たり前に起きる世界。草原の中に突然ゼリーの池があったり、その池が自ら呼吸するように隆起、沈降していたりするのだ。すべてが不思議だと、何が起きても当たり前なのだ。



なんだこれは!? ゼリーでできた池が呼吸のように隆起、沈降を繰り返している。……声も出ない。



見たこともない花、見たこともない地形。なんだろう、この地面に張りついたゼリーみたいなのは？

Designer's Comment

ゼリー

【由来】ゼリーは、TURBシリーズにはいろいろな形で良く出てきます。由緒あるものです。
【見た目のポイント】ちゅる。ちゅるんとして、ぷるぷるしている。
【作った理由】透き通って、ちゅるんとしていて、ぷるぷるしているから。ゼリーの海で溺れたいから。

寿司の花にカレーの花!?

じのちゃんが草原を歩いていると、ふと見慣れないものが視界に入ることがある。何だろうと思って良く見てみると、そこにあるのはなんと生寿司——。

この寿司、実はTURB世界特有の植物で、らいよん惑星ではごく当たり前に生えているものなのである。この星には、他にもカレーの花などの変わった植物が存在している。

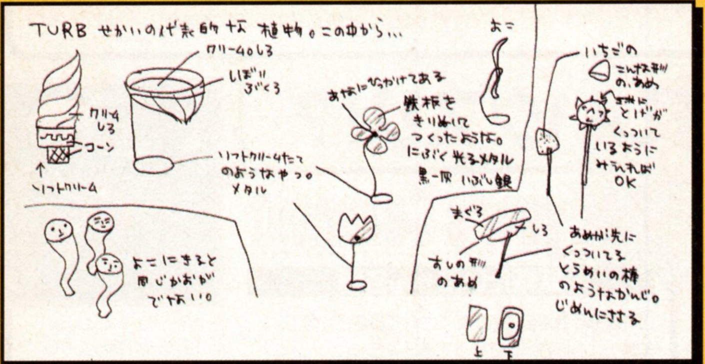


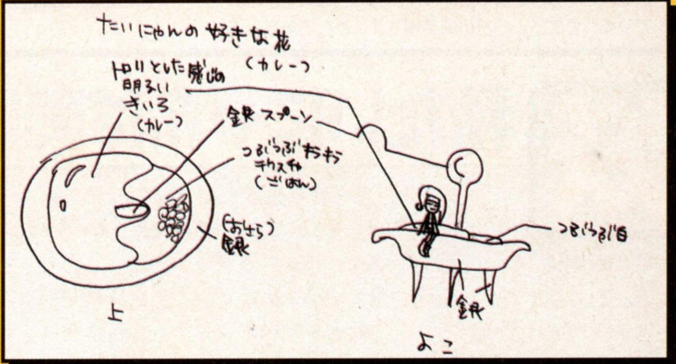
血風香る戦場の片隅に当たり前のように咲く寿司の花。寿司が良い物だから!?

Designer's Comment

寿司・カレー

【由来】たいにゃんは、カレーがスキということろから。寿司はいいものですね。(いいものやすてきなものは残らずTURBせかいにあるというコンセプトから今後も展開していきたいと思っています)
【見た目のポイント】地球のカレーと寿司に似ている。
【作った理由】必要だから。一般に、寿司やカレーのヴィジュアル（見た目。形状）は、デザイン的にすぐれているような気がします。





アイテムのデザインもこだわり

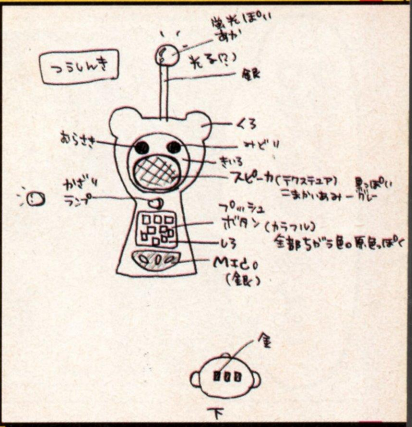
黒柳さんのセンスが爆発しているのは、世界観やキャラクターだけではない。じのちゃんや味方のねこ兵士たち、果ては敵の持つアイテムに至るまでこだわりのデザインが施され、徹底した世界作りがなされている。



画面にはほんの少ししか登場しない通信機にもこだわりのデザインが。

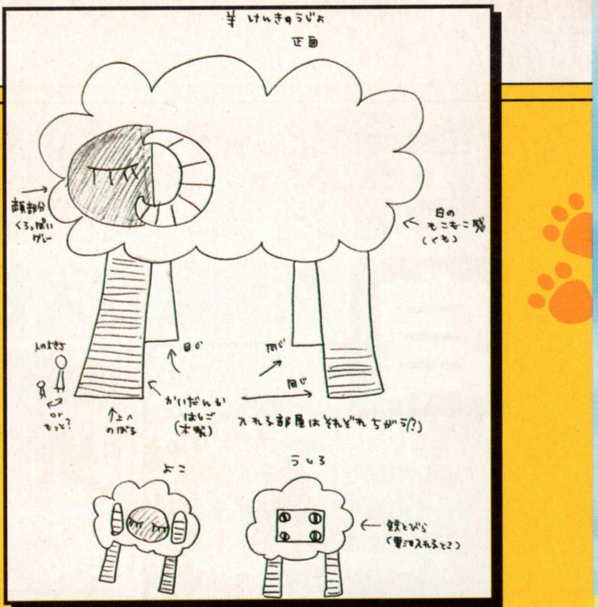
片腕に装着するタイプのバズーカ砲なども、この世界独特のデザインを持ったアイテム。

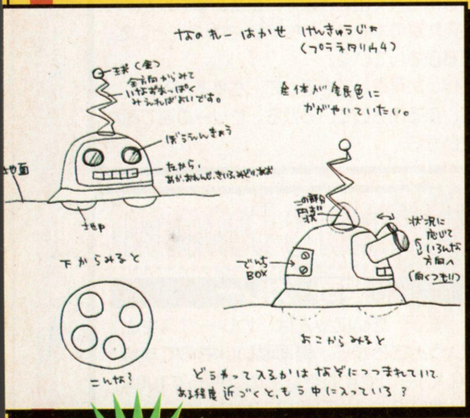


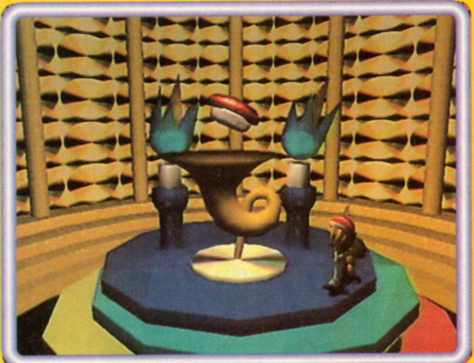


所せましと立ち並ぶナゾの建築物

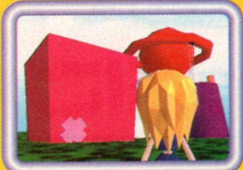
自然が変わっているなら人工物もかなり変わっている。冒険の各所で出会う建築物の数々も、現実にはあり得ない、だけどあったら面白そうなデザインの目白押し。でっかいハシゴの上に、これまたでっかいひつじ型の部屋が乗っかったひつじ博士の研究所や、寿司屋のようなものを祭ったナゾの遺跡など、黒柳デザインの真骨頂と言えるのではないだろうか？



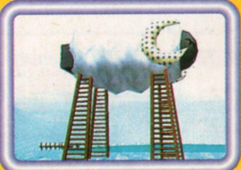




冒険の最中、出会うことになるナゾの遺跡。ラッパの上に乗っているのは……寿司？　これをどう解釈すれば良いんだ!?



らいよん惑星に着いて最初に見た建築物がイキナリこれ……。



これはひつじ博士の研究所。え？　見ればわかるって？

Designer's Comment

城

【由来】由緒あるねこのために誰かがつくったといわれるねこ城。

【見た目のポイント】積み木のような。良く見ると色は単色であるかのようですが、いろいろな素材を集めてつくってある。なぞの建造物です。そしてまだ公開されていないなぞの内部のひみつがあります。

【作った理由】城が必要らしかったので。

羊博士の研究室

【由来】由来？

【見た目のポイント】ひつじのかたちをしていることと、中がドリフの。。。（死）。

【作った理由】羊博士の要請により。

なのれー博士のおうち

【由来】羊博士がおうちをつくれといったのでつくってみまちた。

【見た目のポイント】動きでしょうか。

室内から空をみることができるようになっているつもり。

【作った理由】あとでこのおうちをつくっておいてよかった。。と思えるようになるため。

妖精たいにゃんは美味しいクスリ!?

キラキラと光を振りまきながら緑の草原を飛んでいる“妖精たいにゃん”。この妖精たちのゲームでの役割は、なんと体力回復やパラメータアップの薬。じのちゃんやねこ兵士たちは戦場を飛んでいるさまざまな色の妖精たいにゃんを捕まえて食べることで体力を回復できるのだ。長時間持っていると腐ってしまうので、お早めにお召しあがりください。

Designer's Comment

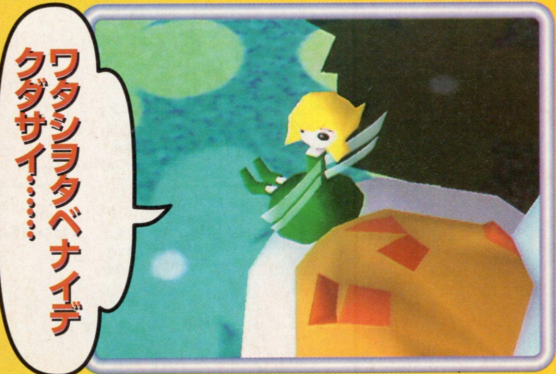
妖精たいにゃん各種

これはもう各雑誌で云い尽くされてることなので。。。

羊博士「あほか。前にゆってるだろう」



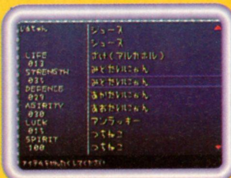
妖精たいにゃんの中には、黒や白の特別なものもいるらしい。



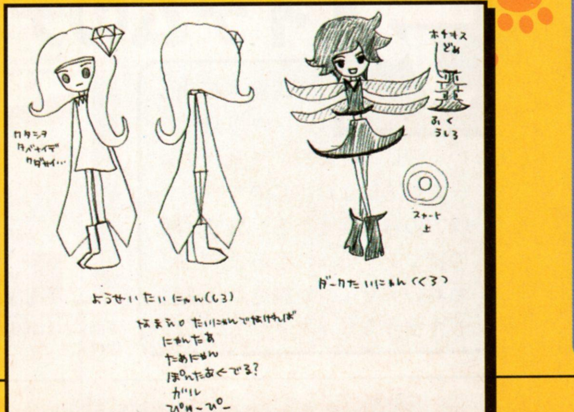
大好物のカレー花にとまる妖精たいにゃん。そ〜っと忍び寄って捕まえれば回復薬になるのだ。



ビン詰めにされた妖精たいにゃん。ヒドイ…。



妖精たいにゃんは天然の体力回復アイテム。



野 山を駆ける、2種のケモノたち!?

らいよん惑星にはねことひつじ以外に、くまやうさぎも多数生息している。彼らはねこやひつじほどの個体数はないが、ねこと同じ言葉を理解する知的生物。しかし今回の戦いは、これらの動物たちにも大きな影響を与えることになるのだ……。



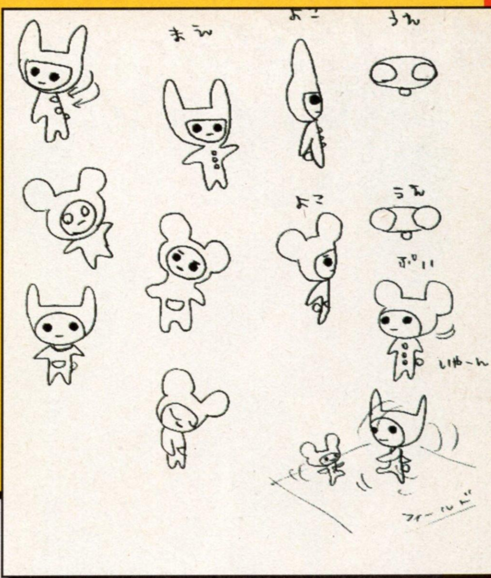
ねこ、ひつじに続く知的生物。そういえばこの惑星には知的生物が多い。妖精たいにゃんとも普通に話せるみたいだし…。



いつもうろうろするだけのくまとうさぎ。戦場に何を想う。



味方のねこが増えてくると、戦場は人種(?)のるつぼに。



Designer's Comment

くま

【由来】TURBせかいでは、ねことひつじとくまとうさぎがとにかくダントツなのです。そしてちょっとくまやうさぎは私自身にとってても重要な、、、かかせないどうぶつなのです。

【見た目のポイント】私の絵はだいたいこんなかんじです。というようなことが清くわかる見た目です。

【作った理由】好きだから。

うさぎ

【由来】TURBせかいでは、ねことひつじとくまとうさぎがとにかくダントツなのだ。そしてかなりくまやうさぎは私という人間自身に重要な、、、かけがいのないどうぶつなのでう。

【見た目のポイント】私の絵はだいたいこんなかんじです。というようなことが清くわかる見た目です。

【作った理由】好きだから。愛しているから。

生 命の奇蹟!? くまねこコンバータ

少しゲームを進めると入手できる、ねこ国王家に伝わる秘宝「くまねこコンバータ」。これはくまやうさぎに対して使うと、被験者の気持ちとは無関係にねこに変身させてしまう便利なアイテムである。本作品の中、もっとも印象的なアイテムではないだろうか。



くまやうさぎをねこに変換して戦わせる。本人の意思は知らないが。

ネコ兵士誕生のプロセス



ねこの気持ちだ…

ときには失敗することも……

くまねこコンバータを使用したとき、くまやうさぎが必ずねこになるとは限らない。ときに起こる変換ミスによって"できそこない"という生物が生まれることがあるのだ。ひどく可哀想だが仕方がないか……。





たまに起きる変換ミスで生まれる"できそこない"。一切の邪心を持たぬ純粋な生命か。

Designer's Comment

くまねこコンバータ

これは羊博士が書いちゃだめだって。

こぼれはなし（初公開）：じつはスタンガンみたいなので清いかっこいいものをデザインちたのですが。。。

できそこない

【由来】できそこなっているようだがしかし、これが完全体だとは誰も知るまい（私も知りませんでした）。うそです。ほんとうは謎にしておきたかった。。。まあ次回作に派手に登場するのでおたのしみにね！(羊博士「登場しないよ」「じゃあしよっかな」）

【見た目のポイント】じつは一番かわいく見えるように作ってある。というつもりだったのです。キャラ自身にとってもー番おいしい役割。なぜかは遊べばすぐにわかります。

【作った理由】フリークスの美。そちてそれ自身の遺伝子に刻み込まれる美学。とかそういったようなものをかわいく出したかった。なーんちゃってどうですか。グルメなみなさんの、おくちにあいますかどうか。



地上最強の名を得るために

弱肉強食、進化、冒険——サバイバルのあらゆる要素を詰め込んだ「セヴンスクロス」も、ついに発売1カ月前となった。今回は、情報データの詳細についての説明と、序盤エリアである「無脊椎エリア」と「魚類エリア」を紹介しよう。

完成度 100%

●NECホームエレクトロニクス
●12月23日発売●5,800円
●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ

メーカーから一言

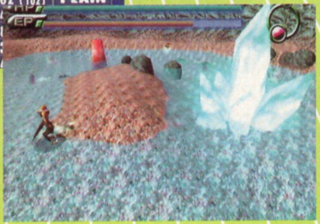
ついに完成しました！ DCだから実現できた最新ニューロテクノロジーS.O.M（人工生命）による81万通りの進化形態および自由に動いて攻撃できる360°フルポリゴンフィールドをたっぷりお楽しみください。（広報・高橋）

他生物を捕食をし、最強の生物を目指して進化を繰り返すシミュレーションRPG「セヴンスクロス」。3Dポリゴンで描かれた広大で美しい、自然を感じさせるフィールドや、リアルタイムで行われる、他生物との生き残りを賭けた白熱の戦闘が、生存競争の緊張感をリアルに再現している。さらに、自ら考え、答えに法則性を創り出すという、人工生命“ニューロ”を搭載した「DNAシート」による自生物の進化が本作の最大の魅力となっている。

進化を極め、最強の生物を作り上げろ！



パーツを集めて、自分の好きなように組み合わせて新たな「生物」を創り出せるのも、この作品の特徴だ。しかし、そのために、ニューロの傾向と対策を思案する必要がある。



リアルタイムで行われる他生物との戦闘は、油断していると簡単に敵に囲まれ、命の炎を消されてしまう。常に周囲に気を配っておかなければ、生き残ることはできない。



画面から得られる情報を常に正確に把握しておく

生物を題材にしている本作には、実にさまざまなステータス情報がある。しかし、これらの複雑な情報も、すっきりコンパクトに整理され、ひと目で参照できるように工夫されている。ここでは、各種情報画面の詳細データを詳しく説明するので、これらをしっかり把握して生き残り、進化を極めてほしい。

SYSTEM CHECK! フィールド画面

ひと目で、プレイヤー生物のステータス簡易情報が見られる。



体成分ってナニ？

体成分とは、体を構成する成分のことで、WATER(水分)、PROTEIN(タンパク質)、CALCIUM(カルシウム)、FIBER(繊維質)、HARD CELL(硬化細胞)、NEURO BIO(ニューロバイオ)が存在。HP回復には、PROTEIN&CALCIUM or HARD CELLを、EP回復にはWATER&FIBER or NEURO BIOを使用する。

① HP プレイヤー生物の体力。生物との戦いで傷つくと減少する。回復用EXPOWERを使うか体成分を消費して回復する。

③ 方位 進行方向を示し、赤が北で青が南を指す。

② EP プレイヤー生物の精神力。後述するEXPOWER(超能力)を使用することで消費していく。HPと同じように、保有体成分を消費して回復する。いざという時のためにEXPOWERは温存しよう。

SYSTEM CHECK! コマンドウィンドウ

状態情報を見たり、パーツの付け替えのために開くウィンドウ。



「OPTION」では、操作形態の変更や戦闘時のカメラアングルの変更も設定可能。

EXPOWER

フィールド上で使用可能なEXPOWER（超能力）を使用するためのコマンド。知力の高さにより使用可能なEXPOWERは異なる。Yボタンに登録することが可能で、簡易発動もできる。



MUTATION

後述のDNAシートで入手することができる、体のパーツを付け替えるための画面を呼び出すコマンド。



情報の詳細は下記に記すので、そちらを参考に。

STATUS

現在の状態を確認することができるが、MUTATION画面と情報が重複しているので、こちらはあまり見ないかも。

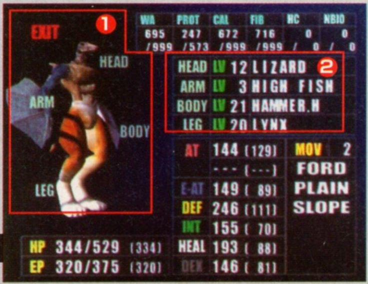


EVP（進化経験値）などをこまめにチェック。

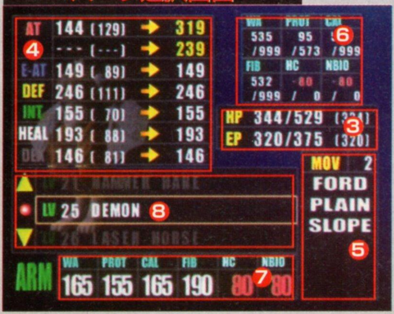
MUTATION画面の詳細

DNAシートで入手したパーツを付け替えるための画面。部位選択画面でパーツの付け替えを行う部位を選択すると、パーツ選択画面に切り替わる。

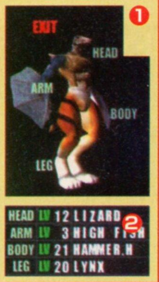
部位選択画面



パーツ選択画面



①部位選択 ②パーツ表示



プレイヤー生物は、HEAD、ARM、BODY、LEGの4つの部位から構成されている。①パーツ変更の部位の選択表示。②四肢の進化形態を表示。

③HP・EP表示

現在のHPとEP。現在値／最大値となっていて、パーツ変更により値に変化があれば、上昇は黄、下降は赤で表示。



⑤移動パラメータ

MOVは歩行速度を表わす。その下には、選択したLEGパーツで移動可能な地形が表示されている。



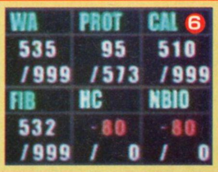
④アビリティ表示

プレイヤー生物の能力を数値で表わし、( )内の数値は基本値、( )左の数値が現在の装備パーツにより加減修正された値。→の右には、選択パーツに変更後の修正値が、現在よりも上昇すれば黄、下降すれば赤で表示される。項目の色は、DNAシートのパレットに対応。



⑥体成分表示 ⑦消費体成分表示

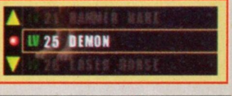
現在保有している体成分を表示。下段は、現在の保有総体成分量。上段は、保有総体成分量から、現在の形態を生成するのに必要な体成分量を引いた残りの体成分量を表示。





⑧パーツ選択

現在所有している各部位のパーツが表示され、ここで装備パーツを選択する。



略称一覧

HEAD	頭部、頭部パーツ	HP	体力。この値がゼロになると、現在の形態を構成している体成分量を失って復活。	AT	上段が近接攻撃値、下段が間接攻撃値	WR	WATER　水分	FORD	浅瀬
				E・AT	攻撃用EXPOWERの攻撃力	PR	PROTEIN　タンパク質	SEA	海
				DEF	防御力。敵からの攻撃ダメージ軽減に影響	CA	CALCIUM　カルシウム	PLAIN	平地
ARM	腕部、腕部パーツ	EP	精神力。この値を消費して、EXPOWER（超能力）を発動することができる。	INT	知力。使用可能EXPOWERの種類／効果に影響 敵のEXPOWERによる攻撃のダメージ軽減	FI	FIBER　繊維質	SWANP	沼
BODY	胴部、胴部パーツ			HEAL	治癒能力。体成分を消費してのHP・EP回復速度に影響	HC	HARD CELL　硬化細胞（特殊）	SLOPE	傾斜地
LEG	脚部、脚部パーツ			DEX	器用さ。捕食取得体成分量・攻撃ダメージに影響	NB	NEURO BIO　ニューロバイオ（特殊）	FLOAT	浮遊

エリア紹介―ムセキツイエリア―



「生物」への出発点

無脊椎エリア

初めてさまようことになるこのエリアは、四方を切り立った岩山に囲まれた窪地。まずは、視界の先に見える洞窟を目指していく。



練習ステージのこのエリアで、基本を学ぼう。

最強生物への第一歩を踏み出す

眼前に広がる世界は、攻撃能力が皆無の原生生物であるプレイヤーにとって驚異だった。しかし、進化もORIGIN形態まで達すると、それまでとは逆に、他生物を捕食できるようになる。また、DNAシートの入力も可能になり、ボディパーツも取得可能になる。そして、手に入れたLEGパーツの恩恵により、遠くから見ているだけだった洞窟から、未知なる世界への扉が開くのだった。



原生生物

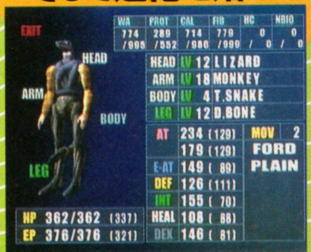
原生生物として生まれ落ちたプレイヤーに攻撃手段はなく、微生物を摂取していくことで進化する。



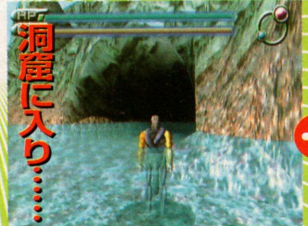
カニに苦しめられながら進化経験値を溜める

強くなるために、まずは自分よりも弱い敵を捕食し、強い敵から逃げろ。

そして進化を始める



洞窟に入るためには、平地や海を移動可能な足が必要なのだ。



洞窟に入り……



守護生物を倒し 次のエリアへ

洞窟の奥には巨大な芋虫のような生物――このエリアの守護生物――がいた。そいつの吐き出す毒の煙に苦しめられながらも、なんとか倒すことができた。すると次のエリアへの道が開かれたのだった。

COLUMN イラストで語る「セヴンスクロス」



未だに物語の全容が語られない「セヴンスクロス」だが、イメージイラストをもとに、物語を想像してみよう。「天使」のような存在があるというのは、何者かの意思を感じざるをえないが……。

EVOLUTION DNAシート入力

必要なパーツを入手し、基礎能力を強化するためには、この「DNAシート」の入力は必要不可欠。まずは、ニューロの出力結果に法則性を見い出し、理解していくことが進化／成長を早めていくことになる。

図形入力



最初に断っておくが、パーツ入手に影響するのは“入力された図形”のみで、色は無関係。色の使用率は“基礎能力値の上昇値＆項目”のみに関ってくる。図形は10×10マスに自由に描き、形は点でも線でもいい。人工知能“ニューロ”は必ずひとつの結果を返してくれる。

石碑



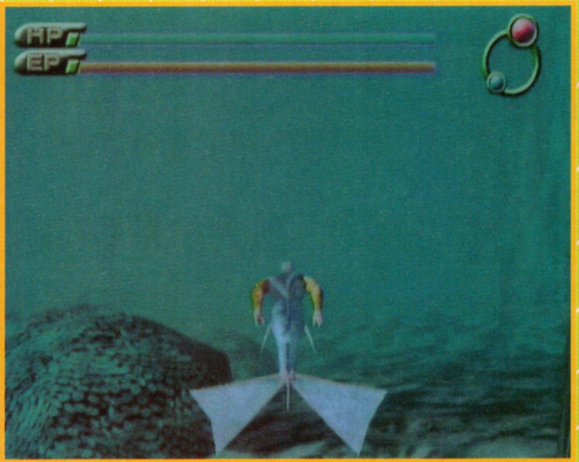
エリアに点在する「石碑」で、シート入力やセーブが行える。

遺伝
紡が
SE

エリア紹介ーギョルイエリアー

海の中に広がる世界
魚類エリア

このエリアは大きな湖の広がる世界で、移動可能な場所は水中のみ。まずは、水中移動が可能なLEGパーツを入手できるかがカギになる。





敵生物も強くなり、立ち向かうのが難しくなる。

光に包まれ降り立った世界は、一面を深い水に覆われていた。そこで、浅瀬で敵を倒し、進化経験値をため、EVOLUTIONを繰り返していくと、幾度目かのシート入力の後、念願の水中移動が可能なLEGパーツを入手することに成功。さっそく足のパーツを付け替えて探索に出掛けたのだった。そして、湖の底深くで待ち受けていたのは、またもや巨大で手強い守護生物だった。

新たに見た世界で歩くことはかなわなかった



一面水の世界で、移動がままならない状態だ。そこでEVOLUTIONで……。

苦労のすえ魚タイプの足ゲット！



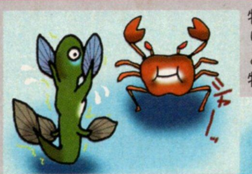
ついに手に入れることができた、魚類タイプのLEGパーツ。



そして、今まで行けなかった未知のエリアへ足を踏み入れていく。湖の底深く、深くへと……。

最初の強敵は「カニ」か!?

ゲームを始めて最初の強敵は、「カニ」——のような生物で、突然背後から攻撃されて、一撃のもとに殺されてしまうだろう。最初はとにかく逃げ回るしかヤツのハサミから逃れる術はない。このときの苦しみは、進化を繰り返し強くなってから、おもいっきり仕返しして味あわせてやろう。



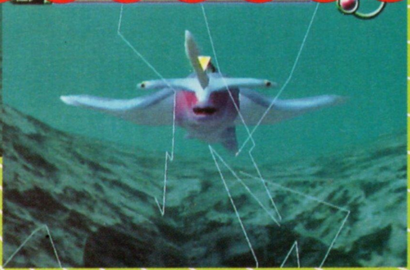


物陰に隠れてしまえばやりすごせる場合がほとんど。しかし、頭のいい生物は回り込んでくるぞ。

序盤の強敵「カニ」。カニに限らずほとんどの生物は、プレイヤーを捕捉すると、ものすごい勢いで襲いかかってくるが……。

守護生物現る！





湖の底深くで出会った魚類エリアの守護生物。巨大なサメのようでもあり、エイのようでもある魚。いきなり背後に回られ、放電攻撃を受けピンチに陥ってしまった。

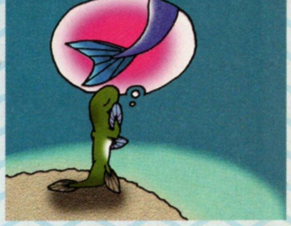
子が
れる
ND

結果出力



入力に対して返される結果は、それまでに入力された図形の傾向をニューロが学習・分析し、プレイヤーごとに法則性を確立させる。したがって、入力を重ねていくうちに、入力する図形に対しての結果を予測できるようになる。

欲しいパーツが手に入るまで何度でもチャレンジだ！



各パーツには、固有の能力値や特徴が設定されているので、エリア探索に必要なパーツや、「コレが欲しい！」と思ったパーツが入手できるように、ニューロの法則性を見切っていこう。

両生類エリアで待ち受けていたものは、羽の生えた生命体が他の生物を攻撃している姿だった。一体何が起こり始めているのだろうか？





英国紳士フォッカー登場！表情やモデリングの完成度はさすがDC。

パワーストーンとは？

TOPICS POWER STONE

本作のタイトルにもなっている「パワーストーン」とは、世界に散らばっている不思議な力の宿る宝石のこと。手にすることで未知の能力を引き出すことができるという。



熱いヤツらの熱いタタカイ!!

純天然色立体冒険活劇
パワーストーン

「対戦格闘」ではなく「対戦アクション」と銘打たれたこの作品。決められたルールに従って戦う格闘技のような前者に対し、この「パワーストーン」はジャッキー・チェンのアクション映画よろしく、武器や地形、そのときの状況などに応じて様々な展開を繰り広げるという、非常に斬新な対戦システムが確立されている。まったく新しい感覚のバトルに超期待！



相手との距離、高さなどの概念が非常に重要となる。オブジェクトひとつ（例えば箱やイスなど）が戦局を変えてしまうこともあるぞ。また、背景やキャラの衣服などのハイレベルなグラフィックにも注目だ。フォッカーのやられ表情もいいね！

完成度 50%

●カプコン●対戦アクション●ＶＭ対応
●今冬発売予定●価格未定
●１～2人プレイ可能●全年齢推奨
●アーケード版今冬稼働予定

メーカーから一言

対戦格闘で「あそこに登りたいっ！」「背景の道具が使えたら……」って思ったこと、一度はあるハズ。できるんです、それが。圧倒的な自由度、新しい対戦のカタチ。「パワーストーン」がお贈りします！　　（カプコン・芥川）

操作は8方向ボタン＋3ボタンに決定！

TOPICS OPERATION

気になる操作法が正式に発表となった。操作はシンプルにまとまり、ドリームキャストのコントローラーで操作するのも問題はなさそうだ。フィールドによる駆け引きをメインにするということで、ガードボタンはなく、そのぶん移動やジャンプの要素が重要になってくるだろう。操作感覚も気になる！



パンチ
パンチ攻撃を出す。技は状況によって出る技が変わるらしいぞ。

キック
キック攻撃。パンチボタンとの組み合わせで掴み動作になるぞ。

ジャンプ
移動としてだけではなく、攻撃との組み合わせもあるだろう。

方向ボタン
キャラの移動は8方向に決定。前後左右に自在に移動して有利な戦局に持ち込もう。



TOPICS POWER STONE METAMORPHOSE

勝利のカギは“変身”にアリ!!

バトルフィールドに隠されたパワーストーンを３個手に入れると、プレイヤーは「変身」することができる。変身後はその姿が極端に変わり、特殊能力を発揮できたり必殺技が使えるようになる。相手よりも早くパワーストーンをゲットしたほうが間違いなく有利な展開に持っていけるだろう。



フィールドに現れたパワーストーン。早く取ったほうの勝ちだ！　相手から奪うこともできるので、戦いが一方的になることはない？



アイテムも使え！

パワーストーンを集めるのもいいが、手っ取り早く優位に立ちたいなら武器を探そう。宝箱などに入っている。



宝箱から出てきたのは拳銃。手軽に強力な攻撃ができる。背景にあるオブジェクトにも武器となるものがあるぞ。

CHECK! 変身した姿を見よ！

ワンタン　小柄な格闘家、ワンタンが変身！　髪の毛が金色に逆立ちした姿は、まるでサ○ヤ人!?　飛び道具の必殺技が使えるらしいぞ。



あやめ　旅芸人のあやめは、ピンクの装束に身をまとうとどハデな忍者に変身！　背中に背負った巨大な手裏剣が気にかかる!?



TOPICS POWER STONE CHARACTER

オノレの力を見せてやれ！

ついに明らかになった登場キャラクターたち。ここでは今回登場の６人のキャラクターのそれぞれのバトルを見てみよう。どいつもこいつも一癖も二癖もありそうな連中ばかり。カプコンの従来のシリーズとは少々ノリが異なるのも興味深いね!?

フォッカー VS あやめ

旅芸人の女の子あやめとジョンブルヒコーキ野郎フォッカーの対決。舞台は芝居小屋だ。



フォッカー VS 竜馬

フォッカーとサムライの竜馬が広い屋根の上を駆け回る。さて、どこまで逃げられるか？



ワンタン VS ガンロック

小柄なワンタンと、とにかくデカいガンロック。しかし、勝負は大きさでは決まらない！



ガルーダ VS ワンタン

インディアン風のガルーダに変身したワンタンの必殺技が襲う。どう回避するか!?



CHECK! キャラクターは他にもいる!!

ここに紹介したキャラクター以外にもまだまだキャラクターはいるらしい。前回紹介したアラビアンな女の子はもちろん、ボスキャラもいるだろう。これについては追って紹介していくのでしばし待て。また、「パワーストーン」公式ホームページも要チェックだ！



最新情報はここでGET！

11月27日、DC発売に合わせて「パワーストーン」の公式ホームページがオープン！　DCを買ったら速攻でアクセスだ！

http://www.powerstone.com/

11/27より公開だ！

「これでも食らええええええ～!」



CHECK! フォッカーの全方向ミサイル攻撃!!

パワーストーンをゲットしたフォッカーは赤い鎧の戦士に変身。全身をミサイルで覆い、それを一気に放出する超必殺技を繰り出す！！

NAOMI

アーケードで一足早くプレイ！

ドリームキャスト版発売に先がけ、NAOMI基板でも一足早くリリースされるということで、アーケードとのマルチな展開とメディアミックスにも期待がかかる。アーケード版と全く同じゲームが家庭で楽しめるのは当然として、さらにその付加価値にも期待したい。



Dreamcast

登場候補タイトルを先取りチェック!!

NAOMI™の部屋

〜ナオミのへや〜

今回のCONTENTS

●ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2(セガ)

ドリームキャストの発売に続き、いよいよNAOMIも本格的に始動！ これが家庭用になることを考えると今から今からワクワクだっ！

NAOMI版ついに完成！

ついにアーケード版が完成となった「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」。NAOMI基板のタイトルとしては初お目見えということで、その注目度も非常に高まっている。近日中にアーケードに登場するとのことなので、見かけたらぜひプレイしてみよう。NAOMIはDC汎用基板ということで、これと同じものが早くDCで遊べるといいよね。

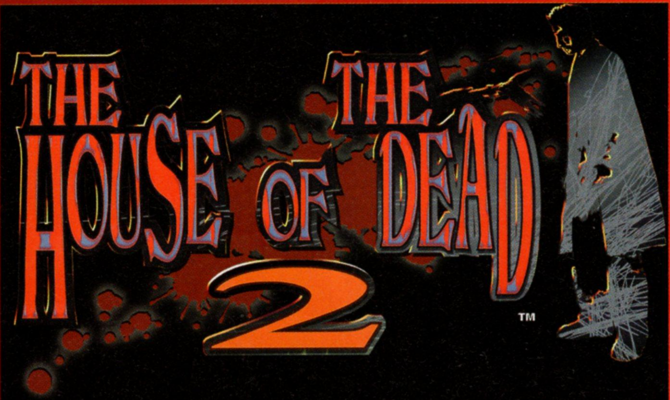


ゾンビたちもリアルに



あまりよく見たくはないが(笑)、ゾンビのグラフィックはかなり完成度が高い。崩れ落ちてからブクブクと液状になって消えるまでのリアルな演出は必見だ。そして、これがDCでプレイできる日もそう遠くはないかも？





ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

いよいよNAOMI初のタイトルがアーケードに登場することとなった。実際にドリームキャストとの連動がどのようなシナジー(相乗効果)をもたらしてくれるのか、今から注目だ。

- ●セガ
- ●ガンシューティング
- ●アーケードゲーム
- ●2人協力プレイ可能
- ●NAOMI基板

新着ニュース！

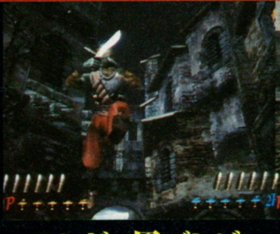
専用キャビネットが登場!!



本作品が入れられる筐体は、前作のものと同様、アップライトのスタンダードタイプとプロジェクターを使用するデラックスタイプがあるが、以前「ジュラシックパーク 〜ロストワールド」でも採用された2人用シート型の専用筐体でも稼働予定だ。これまでのタイプとはまた違った雰囲気で楽しめそうだが、男2人組とかで入るのは違う意味でキツいかも!?(笑)

さまざまなクリーチャーたちを見よ！

NAOMI基板の底力を見せつけるグラフィックは、出現するクリーチャーたちを見るとよくわかる。前作よりグレードUP!



ニンジャ風ゾンビ

身軽に飛び回り手裏剣を投げてくるニンジャ。グルグル巻きにした包帯の隙間から見える目が不気味。



カエル

水を跳ねてくるカエルのクリーチャー。当たり判定が小さいので撃ち落とすのはなかなか難しい。

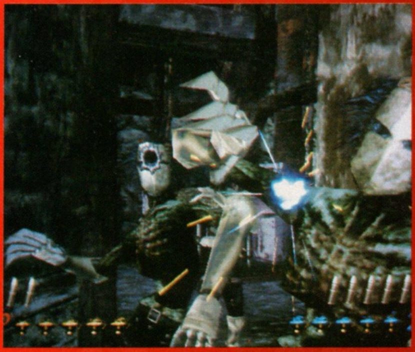
The Fourth Chapter Despair

暗く狭い地下道を抜ける

物語は中盤。薄暗い地下道を進むエージェントたち。やがて2人は朽ち果てたコロシアムにたどり着き、そこで恐るべき陰謀の全容を知ることになる。そして現れる凶悪な敵を2人は倒すことができるか!?







左ページ下で紹介したものとは少し毛色の違うニンジャ系ゾンビ。鉄の爪で相手を引き裂く!!



闇から現れる魔物たち

暗闇の中から襲いかかる魔物の対処は難しい。銃を動かして、敵の居所を確かめよう。



エレベータのスイッチを撃つとスイッチが入り上へと進むことができる。もしかして、分岐に関係がある!?

from AM R&D Dept. #1

ボスの攻撃は必見！

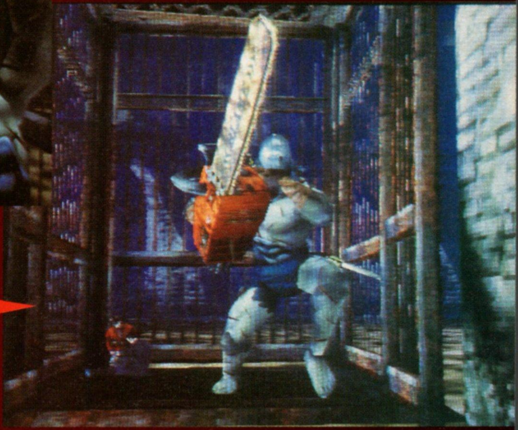
ステージ4では、個性溢れる新たなエネミーキャラクターが登場します。一番の見どころはすごい迫力で迫り来るボスでしょう。また、キャラクターたちのそれぞれの特徴ある動きと、そして攻撃方法は一見の価値ありです。

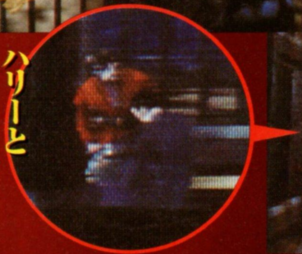
Fourth Chapter BOSS STRENGTH

チャプター4のボスはコロシアムに現れる「STRENGTH」。顔をボロですっぽりと覆い、巨大なチェーンソーを持ってこちらに襲いかかってくる。これだけ巨大な敵を相手に2人は一体どう戦うのだろうか!?



捕らえられた仲間を助け出せ！





ハリーとエイミーが！

とにかく不気味な姿のボス。なお、ボスの名称は前作同様にタロットカードの名前に決まったようだぞ。

CHECK POINT

スポット処理がスゴイ！

このチャプター4で見ることができたエフェクトに注目だ。暗い通路で銃を構えると、それに合わせてスポットライトが動くようになっている。派手ではないが、かなり効果的な演出処理といえよう。これができてしまうNAOMIはやはりスゴいということか。今後のソフトにも期待だ。

銃を左から



右へ移動





大柄なゾンビ

フランケンシュタインのような、顔がツギハギだらけのゾンビ。皮膚の表現の違いも見てみよう。



トカゲ男

床を這いながら猛烈なスピードで向かってくるリザードマン。ウロコがいい感じ。

NAOMI™のスケジュール帳

11/27号(vol.2)で、「ブラッドバレッド(仮)」の発売は12月予定とありましたが、これは発売日未定の誤りです。お詫びと共に訂正させていただきます。また、正式タイトルは「ゾンビゾーン」と決まりました。

NAOMIタイトル稼働予定リスト

タイトル名	メーカー名	ジャンル	稼働日
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	ガンシューティング	11月予定
ダイナマイトベースボール NAOMI	セガ	スポーツ	年内予定
ゾンビゾーン	セガ	アクション	未定
パワーストーン	カプコン	アクション	未定
デッドオアアライブ2	テクモ	対戦格闘	未定

ゾンビゾーン



ついに正式タイトル決定。次号はダイナマイトベースボールと共に詳細を紹介。

完成度35%

ENO×OHTSUKI KENDJI

タイダン
イイノ ケンジ × オオツキ ケンヂ

ボクラガオ

ボクラガオソレルモノ



 ※画面写真は開発中のものです。



ソレルモノ

あなたが恐れるモノは何ですか？　暗闇？　幽霊？　残酷なスプラッタ？
それとも、あなたの隣に座っている人？　今回は「Dの食卓２」特別企画として
アーティスト・大槻ケンヂ氏、「D2」監督・飯野賢治氏をお招きし、恐怖論を
語っていただきました。世にもオソロシイ8ページのはじまり、はじまり！

[D２対談] 飯野賢治×大槻ケンヂ



オオツキ ケンヂ……………………………

KENDI OHTSUKI

常識が逆転する「ボーダーライン」の恐怖

——本日は「恐怖」に対するお２人の考えをお話しいただければ……と思ってたんですが、先ほどからいろんな話が弾んでらっしゃいますね。以前からお知り合いだったんですか？

飯野　ええ、２～３回仕事で。でも大槻さん、電話してもいつもいないんだもん。

大槻　何度もお電話いただいたみたいで、すみませんね。えーと「恐怖」ですか……。

飯野　直接的な意味ではないんですけど、僕はアンタッチャブルなモノが好きなんですよ。例えば、廊下の両側に部屋がずらっと並んでたとするでしょ。その時、３番目までは入ってもいいけど、そこから向こうはダメって言われると嬉しくなるんです（笑）。だから人と話をしていても、この人の心のこの辺から開けていったらおもしろそうだな、とかさ。それはもう、どんなくだらないことでもいいわけ。だから、山の中に１軒だけ、突然カツ丼屋があったりするのでもいい。

大槻　うわー。そのカツ丼屋、めちゃくちゃ怖いですね。

飯野　変でしょ（笑）。自分の中でストーリーはでき上がっちゃうんだけど。「多分こういう成り立ちで……」とか（笑）。

大槻　僕もそういうのありますよ。兵庫県の加古川に行ったら、古くてレアな洋モノポップスのレコードを並べてあるんだけど、本業はかき氷とかトーストとかを売ってる店があったんですよ。「なぜだ！」ってすごく興味が湧いたんだけど、あまりにも怖くて入れなかった。

飯野　恐怖ってやっぱりそういう感じですよ。入ってはいけない場所とか、触れてはならないものとか、そっとしといてくれっていう。自分の記憶なんかもそうだし。心の底にはいろんなモノが潜んでいて、普段は見えないんだけど、突き詰めていくとだんだんわかってくる。そういうのが恐怖です。

大槻　うん。それでオレ、自分に歯止めをかけて怖い話とか（書くの）やめちゃったんです。

飯野　おかしくなったりしたくないもんね。ちゃんとコントロールできてるうちはいいんだけど。

大槻　そう。ちょっとヤバイ系のことって、理解しすぎると絶対ミイラ取りがミイラになっちゃうから。イヤなんだよなぁ。

飯野　マンガ家さんなんか多いですよねぇ。

ちょっとヤバイ系のコトって、理解しすぎると絶対ミイラ取りがミイラになっちゃうんだよ。

——周りの人をだましてやろうって思って、５年ぐらい同じこと言ってたら、いつの間にか自分が信じてるっていうのはありますよね。

飯野　ああ、います。そういう人（笑）。

大槻　占い師とか自称超能力者とかもね。電波系の話をしてると、本当に電波系の人が周りに寄ってきちゃって、シャレになんなくなって、やめちゃったんですよ。

——「Ｄ２」も怖い系ですが……。

飯野　いや、これからですね。今回のアプローチはモンスターと人間の区別を曖昧にするって方向ですけど。ゲームって倫理規制にうるさくて、例えば「人間の目玉は飛んじゃいけないけど、ゾンビの目玉は飛んでいい」とかあるんですよね。人間がバーンと撃たれた映像があると、「人間が撃たれた映像」だからひっかかっちゃうけど、バーンて鳴って振り向くと、撃たれた人間が倒れてたっていうのは「死体」だからＯＫなんですよ。

大槻　へぇー。

飯野　でも、撃たれた瞬間はすでに死体じゃないかと思うんだけど（笑）。

大槻　どこから死体なのか、か。

飯野　でも逆に、そこがおもしろいなと思ったんです。「オマエは人間なのか、モンスターなのか」とか「僕から緑の血が出たら、僕はモンスターなんだろうか」とか。ゲームって「主人公は自分」だから、その自分性が非常に強いわけじゃないですか。だからとくにそういう場面では悩んだりするだろうなと思って、そこをちょっと掘り下げていこうと。

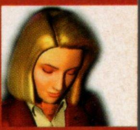
大槻　人は殺しちゃいけないけど、化け物なら殺していい。じゃあ、化け物の命とは？とか。例えば、その化け物が日本の先住民族って設定だったら、すごい問題に関わってきちゃうでしょ？　差別とか。

飯野　バランスが難しいんですよ。そっちに行き過ぎちゃっても、キリがないしね。でも今回はちょっとやってみようかなと思ってます。あと、今は情報の伝わるスピードも関係しますね。ネットのスピードとか。そういうのを前提として作らないと、奥が浅くなっちゃうからね。

大槻　ゲームの世界もそういうことになっちゃってるんだ。

飯野　けっこうね。

大槻　ロックやってるなら、『ロッキング・オン』や『ミュージック・マガジン』に何書かれるか、とかあるけど（笑）。そういうのがゲーム業界にもあるんだ。





イイノ ケンジ
KENJI ENO

飯野　ある。でもまあ、まだまだですね。やっぱり歴史も浅いし、引退した人もいないからね。ゲームも「もうワシらには無理だ」って引退する人が出てきて、おもしろくなるんじゃないかと思うんですけど。

想像力が妄想を生み
妄想が恐怖を引き起こす

――大槻さんと飯野さんの共通項として、「既存の約束事やタブーを壊す」といった印象があるのですが、そういった「壊したい欲望」については？

大槻　ありますね。でもあまり曲げようとしすぎると、そのうち業界から相手にされなくなってしまう(笑)。そこが難しいですね。

飯野　僕はゲーム業界にいて、すごく違和感があるんですよ。そういう感覚が「少し崩してやる」っていう風につながるんじゃないかな。だって、やっぱり自分にとって居心地良いほうがいいからさ。

大槻　実は僕も音楽業界で居心地悪くて(笑)。最近インディーズレーベルを作ったんですけど、それもやっぱり壊したいってことなのかなぁ。でも近頃はインディーズの世界でも決まりきった部分があってね。

飯野　たしかに本当にインディーズっぽいのって、なくなっちゃったよね。

大槻　ないない！　それで、変なのやってる奴はいないのかなぁと思ってデモテープを募集したら、やっぱりいて嬉しくなった。でも困っちゃうのは、あまりにも正統派の人。

飯野　そうなんですか？

大槻　だって、オレがやるインディーズなんだから、どう考えたって変なものを求めてるのはわかってるはずなのに、♪オレの熱い血〜、イエ〜♪とかやられて参った(笑)。

飯野　そういう狙いかもしれませんよ。

大槻　それがわからないんですよ。これ、本気かな？　もしかしたらコイツはフランク・ザッパなのかな？　それとも本当に才能ないのかなと。落としちゃったけど、怖いから。

飯野　その選考に漏れたことも影響して、将来、フランク・ザッパのようになるかもしれないね。

大槻　うーん。そこら辺が「恐怖」っていうテーマに……(笑)。

――編集部へのお手紙でも、シャレなのか、それともヤバイ人なのかわからない場合ってあるんですが、ファンの方の中にもいるんじゃないですか？　偏執的な人とか。

心の底にはいろんなモノが潜んでいて、普段は見えていない。
それをあえて覗こうとすると、とてもコワイ思いをする。

大槻　ああ〜、いますね。

飯野　いる……かなあ？

大槻　もう完全に恋愛妄想に入っちゃってて、僕と相思相愛だと思い込んじゃってる子がいるんですよ。見た目は普通の子なんだけどね。でもそれだけだったら、遠ざけてれば済むんだけど、どういうわけか僕の周囲の複数の人間と知り合いらしくて、いつでもどこにでも現れるの。楽屋とかにもいるんだよ。これすんごく怖いんだよな〜。

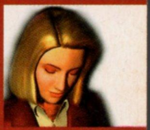
飯野　(笑)。

大槻　周りの人間に聞いても「え？　あの子普通だよ」って言うの。俺がいくら「あの子ヤバイよ！」って言っても信じてくれない。

――「間違ってるのはオレ？」みたいな話ですよね。

飯野　やっぱりね、人間っていうのは想像力がスゴイんですよ。

大槻　無言電話とか空ベルとかって、すごい妄想を生むみたいですね。自分に好意を抱く人間がいるんだって思うらしいんですよ。



飯野　なるほどね。

大槻　だから僕、最近、そういう人にはコワくするように心がけているんです。こないだも別な子に押しかけてこられた時「警察に電話する」って脅しちゃったし……。かわいそうかもしれないけど、そのぐらいしないと。

――ワープさんもいろいろあるのでは？

飯野　ワープはそうでもないですけど……。たしかに、いろんな人はいますよ(笑)。

大槻　特定のメーカーのファンだったり？

飯野　そう。そういうのあるんですよ。

――とくにセガは「セガ派」とか言いますから。「ドリマガ」に登場することで、大槻さんも立派な「セガ陣営」と見なされますよ(笑)。

飯野　そうだそうだ！(笑)

大槻　ええっ!?　そんなのアリ？　だって、僕、PSのゲームにも出てますよ。

飯野　秋葉原歩いていたら「オマエはセガの戦士じゃないのか？　どっちなんだっ！」って詰め寄られたりして(笑)。でも、この本の発売日から、突然CDがバカ売れしたりして。

大槻　あ〜、それはうれしい(笑)。

「ズレ」に気づかない恐怖と
気づいてしまった恐怖

大槻　今ちょっと思いついたんだけど、こういう雑誌の対談で「恐怖」っていうテーマなのに、いきなり真面目に「うーん、以前ヤクザに追いかけられて……」とかいう話を始めち







ゃう人って怖いと思いません？(笑)

飯野　本気で？

大槻　本気で。しかもその対談に参加してるのが、一応文化人的な匂いのする人なの。それなのに真剣にヤクザの話をしてんの(笑)。そういう記事を読みたいなぁ。そのほうが怖いんじゃないかなぁ。

飯野　そっちのほうが怖い(笑)。

大槻　「この対談、どうなるんだろう」「誰がこの人黙らせるんだろう」っていう妙な緊迫感が(笑)。

飯野　それ、載らないんじゃない(笑)。

——現場にいる編集者もノリノリでヤクザ話を進めていくっていうのはどうです？

大槻　それが怖い！　一番怖い(笑)。

飯野　それだと本になっちゃうんだ(笑)。

——まさに恐怖の対談。

飯野　全然ピントがずれてる(笑)。

大槻　いやあ、そういう対談いいなぁ。そのぐらいのカン違いって、あってしかるべきだよ。いや、むしろ冒険としてやってほしいなぁ。

——今日の対談を無理やりまとめると「恐怖と笑いは表裏一体！」とか、そんな感じでしょうか(笑)。

大槻　ウソっぽいなぁ(笑)。オレはやっぱり、さっきのヤクザに追いかけられた話をするヤツが一番怖い。さもなきゃ「恐怖百物語」でロウソクつけて話し始めたら、１本目の人の話が「ヤクザ」とか。

飯野　２番目の人は「そろそろ関東大震災があるから怖い」とかね(笑)。

大槻　僕は「それはちょっと違うなぁ」と思ってるのに、ずっとそんなのばっかり続いて……。

飯野　「エレベーター乗ってて突然落ちたらどうする？」とか。

大槻　「大学留年したのが言えなくて、親に怒られる」とか。もう、そっちの線でどんどんどんどん回っていって、自分の順番がきた時って怖いんじゃないかな。

飯野　もう汗びっしょり。

大槻　自分はサイコ系なネタを用意してきたのに、みんなそういう的外れなことばっかり言って。「いやあ、ビルから落ちる人間を見て、怖かったなぁ」とか。

飯野　逆に「オレが間違ってる？　オレが異常なのか？」って思っちゃうよね。

大槻　あ、それは怖い。

飯野　でも、そういう「ズレてる時」の怖さって、本当に日常出くわすよね。

——というわけで、そろそろ時間が……。

大槻　というわけで(笑)。

飯野　「恐怖対談」ってことで(笑)。

大槻　いやー怖かったですね。

——僕も入稿に向けての恐怖がふつふつと。今日の話って、どうまとめれば……。

大槻　締め切りって嫌ですよねぇ(笑)。

飯野　この対談が雑誌に載った時に全然違う話になってたら、また怖いですよ。

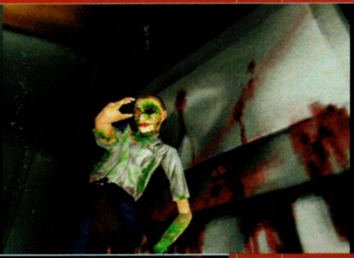
大槻　はははは(笑)。

飯野　２人ともめちゃめちゃマジに「恐怖」を語ってたりして。「深層心理が……」なんて(笑)。話しちゃいないのに。

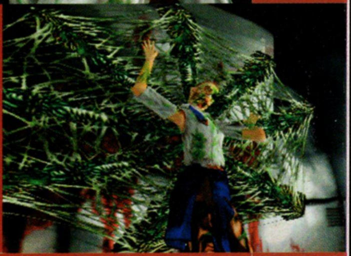
大槻　「ユング言うところの……」とか(笑)。

——いや本当に……どうしましょうか？















飛行機事故に遭いながらも無事救出されたローラは、旅客機が墜落した現場へと戻ってくる。が、荒れ果てた機内に残されていたのは無残な姿をした遺体と夥しい血痕ばかり……。一方、キンバリーはガレキの陰にスチュワーデスを発見する。生存者か？

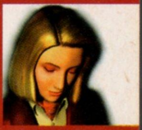


大槻●百物語やってるのに、ヤクザの話する人ってコワイなぁ。
飯野●そんで、2人目も「エレベーターが落ちたら？」とか言い始めて……。
大槻●ずっとそんな調子で、どんどん自分の番が迫ってくる。
飯野●逆に「異常なのはオレのほうか？」って。
大槻●あ、それコワイね。



大槻ケンヂ
1966年2月6日生まれ。1982年にインディーズで生まれた人気バンド『筋肉少女帯』ボーカル。文筆にも才能を発揮し、SF小説『くるぐる使い』などで第25回・26回星雲賞を連続受賞。12月15日／大阪バナナホール、17日／新宿リキッドルームにてライブ「TOURオーケンベスト」を予定。

飯野賢治
1970年5月5日生まれ。「Dの食卓」「エネミー・ゼロ」「リアルサウンド～風のリグレット～」などで熱狂的なファンを獲得する。「D2」は飯野氏最後の"企画・監督・脚本・音楽作品"となるため、命をかけて(比喩でなく)制作に取り組んでいる。



ENO KENJI × OHTSUKI KENDI







ローラの目前で、緑の血を流しながら、苦しみ、のたうち、モンスター化してゆくスチュワーデス。襲いかかってくる彼女は、すでに人間ではない。ローラに与えられた選択肢は照準を定め、銃弾を撃ち込むこと。それだけだ。しかし、人間の痕跡が残り過ぎた振る舞いに、一瞬の躊躇が……。





Dの食卓2
●ワープ
●'99年発売予定
●5,800円
●アクションRPG
●ビジュアルメモリ、通信機能対応

写真:笠井爾示　デザイン:中 直行
[大槻ケンヂ] ヘアメイク:佐藤直雅(B-side) スタイリスト:平野ゆかり　衣装協力:EMPIRE(03·3422·4500)


蟻(アリ)だって、一生に一度 輝く時がある・・・
アンツ
新次元のスペクタクル・CGアニメーション
全米NO.1(新記録)大ヒット中！
UIP配給／ドリームワークス映画
11月14日ロードショー
全国東宝洋画系にて
Tシャツプレゼント!!
30名様
下記住所まで、おハガキでご応募ください。
発表は発送をもって替えさせていただきます。
締切：平成10年12月10日
宛先：〒150-0001東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-11
YAG原宿校スタジオ
「アンツ」係
99.01%
(平成10年3月卒業生就職・デビュー率)
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
代々木アニメーション学院
平成11年4月入学生 願書受付中
入学案内書／無料進呈
無料
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
キャリスマップ
CARISMAP
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。
大阪校 名古屋校 福岡校
創立10周年記念
65万円入学！
さらに入学祝金15万円贈
(平成11年出願者は10万円)
しかも
2年生には40万円で進級できます
1年間の学費で2年間学べる声優タレント科の「オンステージ・システム」好調
125万円の年間学費で同時に2学科学べる「ダブルスタディ・システム」好評
ヤッタル
ウレシイ
学費は「国の教育ローン」をどうぞ──お問い合わせ ☎03-3379-3630
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談！
専用寮・格安居住！
特待生12万円
特育生36万円
支給
無料 1日体験入学(YAG学院各校で)/学院説明会(全国主要都市で)
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-11 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
見学随時(月～金 10:00～4:30)
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科(2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
アニメ監督コース科(2年)
背景美術監督コース科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
アニメ音響監督コース科(2年)
スペシャルメイクアップ・アーティスト科(2年)
SFX監督コース科(2年)
ビューティーアート・メイク科(2年)
ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ヒットメイク・プロデューサー科(2年)
CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科(2年)
マルチメディア・クリエイター科(1年)
ゲーム・デザイナー科(2年)
モーションキャプチャ・デザイナー科(2年)
ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
デジタル映像エキスパート科(2年)
新設
ゲーム・シナリオライター科(2年)
ゲーム・キャラクターデザイン科(2年)
芸術学部
声優タレント科(1年)
ミュージカル舞台・演劇科(2年)
ミュージック・アーティスト科(2年)
ライト照明デザイナー科(2年)
メディア芸術総合学科(3年)
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京(11月)・名古屋(12月)・札幌(1月) 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-11 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1998 12/11

●発売間近●COMING SOON SOFT

発売間近!! COMING SOON SOFT





最新!! NEW RELEASE TITLE

徹底攻略 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

●最新●NEW RELEASE TITLE

●徹底攻略●COMPLETE GUIDE

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック！

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP10

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ

いよいよ今日はドリームキャストの発売日。この時期はサターンソフトも安売りが結構入るみたいだけど、これが意外にお宝になることも？「ブラックマトリクス」などは買い！

1位（前回1位） MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER

カプコン／'98年10月22日発売／5,800円（通常版）、7,800円（4メガRAM同梱版）／対戦格闘（4メガRAM必須）

推定週間販売本数 5913本

推定累計本数 9万0022本

タッグは「ゲージ溜め役」「ゲージ放出役」など、役割分担を考えて組むのが賢い方法。特にサバイバルモードは長期戦になるので、バランス重視で。



2位（前回一位） ブラックマトリクス（再販版）

NECインターチャネル／'98年8月27日発売（※1）／6,800円／S・RPG

推定週間販売本数 4110本

推定累計本数 5万6131本

何かと話題の多かった「B/M」の再販版が発売に。「欲しいけど手に入らない」という声も多かっただけに、うれしい対応だね。今が最後のチャンス？



3位（前回4位） Pia♥キャロットへようこそ!! 2

NECインターチャネル／'98年10月8日発売／7,200円（2枚組）／SLG+ADV（18歳以上推奨、1・4メガRAM対応）

推定週間販売本数 3459本

推定累計本数 8万5304本

もうCDの警告メッセージは聞いた？　マルチプレイヤー画面で音楽CDとして再生してみよう。売上げは安定傾向で、着実に本数を伸ばしているぞ。



順位	前回	タイトル／データ	週間本数	推定累計本数
4位	前回2位	新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち ガイナックス／'98年11月5日発売／6,800円／ADV+麻雀	2853本	9165本
5位	前回5位	機動戦士ガンダム ギレンの野望　攻略指令書 バンダイ／'98年10月8日発売／2,800円／ETC（※2）	2705本	5万8662本
6位	前回3位	バーチャコールS キッド／'98年10月29日発売／6,300円（通常版）、6,800円（初回限定版、2枚組）／恋愛SLG（マウス・マルコン対応、18歳以上推奨）	2336本	5万0883本
7位	NEW SOFT	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～ カプコン／'98年11月12日発売／5,800円／ACT	2262本	2262本
8位	前回9位	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮 セガ／'98年9月23日発売／4,800円／S・RPG	1611本	5万6895本
9位	前回10位	機動戦艦ナデシコ　The blank of 3years セガ／'98年9月23日発売／6,800円（2枚組）／ADV（音楽CDつき）	1345本	7万3366本
10位	前回7位	ファルコムクラシックスII 日本ビクター・日本ファルコム／'98年10月29日発売／5,800円（通常版）、6,500円（限定プレミア版、音楽CDつき）／ETC	1183本	1万4295本

※1　発売日のデータは初回出荷時のものです。
※2　スペシャルデータで遊ぶには「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」が必要です
※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は11月9日～11月15日。
★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

発売予定タイトルカレンダー

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	3日	カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～	5,800円	カプコン	対戦格闘	
	3日	ウイニングポスト3 プログラム'98	6,800円	コーエー	SLG	
	3日	続 初恋物語　～修学旅行～	7,800円	徳間書店/インターメディア・カンパニー	育成SLG	④
	10日	プリンセスクラウン（セガサターンコレクション）	2,800円	アトラス	RPG	
	10日	ロックマンX4（セガサターンコレクション）	2,800円	カプコン	ACT	
	10日	瑠璃色の雪	6,800円	キッド	恋愛ADV	18推
	10日	シルエットミラージュ（セガサターンコレクション）	2,800円	トレジャー	ACT	
	10日	仙窟活龍大戦カオスシード（セガサターンコレクション）	2,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	
	10日	NOëL3	6,800円	パイオニアLDC	ADV	③
	10日	バーチャル麻雀II「マイ・フェアー・レディ」	8,800円	マイクロネット	麻雀	②、18推
	10日	悠久幻想曲ensemble	3,800円	メディアワークス	ETC	
	17日	よしもと麻雀倶楽部	5,800円	彩京	麻雀	
	17日	ファーランドサーガ　時の道標（通常版）	6,800円	テイジイエル	S・RPG	マウス
	17日	ファーランドサーガ　時の道標（初回限定版）	7,800円	テイジイエル	S・RPG	マウス
	23日	6インチまいだーりん	5,800円	キッド	ADV	
	23日	Girl Doll Toy	6,800円	ザウス	ADV	18推
	23日	ラングリッサー　トリビュート	9,800円	メサイヤ	S・RPG	④
	23日	サクラ大戦　帝撃グラフ	4,800円	レッドカンパニー	ETC	②
	25日	プロ指南麻雀「兵」	5,800円	カルチャーブレーン	麻雀	
今冬	未定	フレンズ～青春の輝き～	7.200円	NECインターチャネル	恋愛ADV	1・4メガRAM対応
99年1月	14日	闘龍伝説エランドール	5,800円	カマタ アンド パートナーズ	格闘ACT	
	未定	ロックマン8 メタルヒーローズ（セガサターンコレクション）	2,800円	カプコン	ACT	
	未定	ルームメイトW～ふたり～	6,800円	データム・ポリスター	ETC	②
99年2月	未定	悠久幻想曲ensemble2	3,800円	メディアワークス	ETC	
99年春	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外
	未定	KISSより…（仮称）	6,800円	キッド	S・ADV	
	未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
	未定	DEVICEREIGN（デバイスレイン）	5,800円	メディアワークス	ADV+SLG	

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP20

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

今週は、長い間ランキングにいた「ソニック・ザ・ファイターズ」が発売スケジュールから消えてしまって残念無念だね。でも、来週は別の意外なソフトが発売決定するぞ! 注目!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

1位 前回1位 サクラ大戦 帝撃グラフ

レッドカンパニー/12月23日発売予定/4,800円(2枚組)/ETC



289 POINTS

開発進行度 100%

まだまだ遊べます!

巷は新ハードの話題で持ち切りだけど、サターンにもまだ「帝撃グラフ」がある! 今週はお休みだけど、来週は温めていたネタを大放出。期待!

2位 前回2位 ダービースタリオン

アスキー/発売日未定/6,800円/SLG



174 POINTS

開発進行度 80%

ちょっと残念だね

残念ながら、発売日が延期になってしまった「ダビスタ」。今年発売されるものと思っていた人はちょっと残念? なるべく早く決定してほしいね。

9位 前回13位 モンスターメーカー ~ホーリーダガー~

NECインターチャネル/発売日未定/6,800円/SLG



94 POINTS

開発進行度 70%

凝ったシステムに期待

シリーズ初のシミュレーションとなる本作。1ターンに何回か行動できたり、魔法が地形に影響されたりと凝った作りになりそう。続報は1月か?

※データのポイントは11月27日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	サクラ大戦 帝撃グラフ	レッドカンパニー/12月23日	289
2	6	ワーズ・ワース	エルフ/発売日未定	209
3	7	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン/来春予定	175
4	2	ダービースタリオン	アスキー/12月予定	174
5	5	フレンズ~青春の輝き~	NECインターチャネル/今冬予定	171
6	8	NOëL3	パイオニアLDC/12月10日	161
7	4	リアルサウンド2 ~霧のオルゴール~	ワープ/発売日未定	158
8	11	瑠璃色の雪	キッド/12月10日	112
9	13	モンスターメーカー ~ホーリーダガー~	NECインターチャネル/発売日未定	94
10	10	カプコン ジェネレーション~第5集 格闘家たち~	カプコン/12月3日	89
11	14	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3~旅立ちの詩~	コナミ/来春予定	86
12	16	ルームメイトW~ふたり~	データム・ポリスター/1月予定	61
13	15	Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社/発売日未定	53
14	28	Girl Doll Toy	ザウス/12月23日	49
15	22	DEVICEREIGN(デバイスレイン)	メディアワークス/来春予定	47
16	29	アドヴァンスト V.G.2	テイジイエル/発売日未定	45
17	21	ファーランドサーガ 時の道標	テイジイエル/12月17日	44
18	17	悠久幻想曲ensemble	メディアワークス/12月10日	43
19	20	6インチまいだーりん	キッド/12月23日	39
20	27	制服~ハイスクールカウントダウン~	ユーメディア/発売日未定	33

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
99年春	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3~旅立ちの詩~	未定	コナミ	ADV	
発売日未定	未定	ダービースタリオン	6,800円	アスキー	SLG	
	未定	モンスターメーカー ~ホーリーダガー~	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	リアルサウンド2 ~霧のオルゴール~	5,800円	ワープ	ETC	②
	未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	
	未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	無人島物語外伝 高持教授の大冒険(仮称)	未定	KSS	SLG	
	未定	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	かもめ大作戦 ~女神たちのささやき~	未定	ビング	SLG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	バックガイナー~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」	未定	ビング	SLG	
	未定	制服~ハイスクールカウントダウン~	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※1「タワー オブ ドゥーム™」は4メガRAM対応、「シャドー オーバー ミスタラ™」は4メガRAM必須

カレンダーの見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機器】
ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
銃…バーチャガン
(1メガ)RAM…拡張RAMカートリッジ
4メガRAM…拡張RAMカートリッジ4MB
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック

【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

セガサターン SEGA SATURN MAGAZINE 読者参加型企画 WEEKLY 読者レース Vol.119

WEEKLY セガサターン読者レース

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、“参考意見”としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する!

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。ドリームキャスト発売を記念して、いよいよアレも始動!?

⬇オッズ表サターンA 11月27日現在発売済みサターンソフト総本数:1112本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	Pia♥キャロットへようこそ!! 2(18歳以上推奨)〈1、4メガ拡張RAM対応〉	SLG	9.6533
2	2	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～〈通常版/初回特典版〉	ADV+SLG	9.6145
3	3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO(18歳以上推奨)	ADV	9.59
4	6	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版/初回限定版〉	SLG	9.5297
5	4	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.5236
6	9	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	S•RPG	9.5155
7	8	ラングリッサーV THE END OF LEGEND	S•RPG	9.5135
8	5	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S•RPG	9.5047
9	7	サンダーフォースV〈通常版/スペシャルパック/サタコレ版〉	SHT	9.5036
10	10	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5006
11	12	CULDCEPT(カルドセプト)(サタコレあり)	TAB	9.4865
12	11	グランディア	RPG	9.4848
13	13	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4768
14	14	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ADV	9.4736
15	15	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.4346
16	16	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.4266
17	17	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	SLG	9.4148
18	18	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4111
19	19	街	NOV	9.4032
20	20	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版/4メガRAM同梱版〉	ACT	9.3993
21	21	デッド オア アライブ〈通常版/限定版〉	ACT	9.3827
22	22	サクラ大戦〈ソフト単品/特別限定版/サタコレ版〉	ADV+SLG	9.3759
23	23	プリンセスクラウン	A•RPG	9.3686
24	24	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(サタコレあり)	SLG	9.3553
25	25	シルエット ミラージュ	ACT	9.3431
26	26	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.343
27	27	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.3279
28	28	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.3254
29	29	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3225
30	30	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.3185
31	31	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3125
32	32	リンダキューブ 完全版	RPG	9.3
33	33	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2976
34	34	ポリスノーツ	ADV	9.2954
35	35	Pia♥キャロットへようこそ!!(18歳以上推奨)	SLG	9.2887
36	37	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	ADV	9.2666
37	38	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.2622
38	58	MAEVEL SUPERHEROES VS.STREET FIGHTER〈通常版/4メガRAM同梱版〉	ACT	9.2619
39	41	慟哭 そして…(18歳以上推奨)	ADV	9.2542
40	39	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2541
41	40	ガングリフォンII〈通常版/ケーブル同梱版〉	SHT	9.2524
42	42	だいな あいらん	ADV	9.2503
43	43	バーチャファイター2(サタコレあり)	ACT	9.234
44	44	レイディアント シルバーガン	SHT	9.2282
45	45	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2182
46	46	ゲーム天国〈通常版/極楽パック〉	SHT	9.2131
47	47	NiGHTS(ナイツ)(サタコレあり)	ACT	9.2032
48	48	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.1935
49	49	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE(サタコレあり)	SPT	9.1764
50	50	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1732
51	51	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1506
52	52	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT(サタコレあり)	SHT	9.1179
53	36	ストライカーズ1945II	SHT	9.1176
54	53	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1155
55	54	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.1111
56	55	レイヤーセクション(サタコレあり)	SHT	9.1059
57	57	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.0899
58	60	セガラリー・チャンピオンシップ(サタコレあり)	RAC	9.0817
59	61	大航海時代外伝	S•RPG	9.0769
60	64	SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	RPG	9.07
61	62	マジカルドロップIII～とれたて増刊号!～(サタコレあり)	PUZ	9.0639
62	65	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.0493
63	63	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0489
64	67	花組対戦コラムス	PUZ	9.0373
65	66	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.036
66	68	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0318
67	69	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ/スペシャルパッケージ/サタコレ版〉	SLG	9.0295
68	70	バトルガレッガ	SHT	9.0277
69	71	クーリエ・クライシス	ACT	9.0232
70	72	BULK SLASH(サタコレあり)	SHT	9.0176
71	59	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	9.0166
72	74	バロック	RPG	9.0048
73	75	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0024
74	76	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	9.0
75	77	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	9.0
76	80	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.0
77	78	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9989
78	79	マリカ～真実の世界～	RPG	8.9933
79	86	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.9931
80	81	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.9881
81	82	バーチャファイター	ACT	8.9872
82	83	プリンセスメーカー2(サタコレあり)	SLG	8.9764
83	89	バーニングレンジャー	ACT	8.9758
84	88	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9743
85	73	アンジェリークSpecial2〈通常版/プレミアムBOX〉	SLG	8.9735
86	84	エターナルメロディ	SLG	8.9716
87	90	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.9696
88	91	スーパーリアル麻雀P7(18歳以上推奨)	TAB	8.9666
89	92	メルティランサー Re-inforce〈通常版/初回限定版〉	SLG	8.9655
90	93	悠久幻想曲	RPG	8.9654
91	95	怒首領蜂(ドドンパチ)(サタコレあり)	SHT	8.9625
92	96	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.962
93	97	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	8.9527
94	98	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9492
95	99	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9367
96	101	バーチャコップ	SHT	8.9343
97	104	ルナ2 エターナルブルー	RPG	8.9304
98	102	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9299
99	103	恋のサマーファンタジーIn宮崎シーガイア	SLG	8.9285
100	105	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)(サタコレあり)	A•ADV	8.9279
101	85	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.9261
102	106	ソニックジャム(サタコレあり)	ACT	8.9226
103	100	アストラスーパースターズ	ACT	8.9166
104	107	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	8.9074
105	111	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.9043
106	94	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	S•RPG	8.9015
107	108	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9
108	109	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.8993
109	113	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8932
110	115	ダライアス外伝	SHT	8.8923
111	116	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8845
112	119	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.8796
113	117	タクティクス オウガ	RPG	8.8767
114	118	プラドルDISC特別編 コスプレイヤーズ	ETC	8.875
115	121	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.8633
116	120	FIGHTERS MEGAMiX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.8544
117	87	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.851
118	124	天地無用!連鎖必要	PUZ	8.8449
119	112	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩(いろどり)のラブソング	ADV	8.8437
120	122	真・女神転生 デビルサマナー(サタコレあり)	RPG	8.8418
121	127	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.8415
122	123	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8348
123	125	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.825
124	126	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8246
125	128	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版/限定版〉	SLG	8.82
126	129	慟哭 そして… ファイナルエディション(18歳以上推奨)	ADV	8.8181
127	136	ステラアサルトSS	SHT	8.8165
128	130	戦国ブレード	SHT	8.8128
129	131	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8085
130	133	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.8021
131	134	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	8.8
132	145	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special(18歳以上推奨)	ADV	8.7978
133	135	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7944
134	138	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.7894
135	139	Techno Mortor(テクノモーター)	ETC	8.7878
136	141	ウイニングポスト3	SLG	8.7843
137	142	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.784
138	143	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.7826
139	132	Winter Heat	SPT	8.7815
140	137	くのいち捕物帖	ADV	8.7796
141	144	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア(18歳以上推奨)	ADV	8.7744
142	146	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7683
143	147	パンツァードラグーン	SHT	8.7649
144	148	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.763
145	140	お嬢様特急	ADV	8.7586
146	149	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7575
147	150	三國志V	SLG	8.7549
148	151	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7464
149	153	セツ風の島物語	A•RPG	8.7437
150	152	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7402
151	154	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7345
152	155	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック〉	ACT	8.7272
153	156	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.7185
154	157	バイオハザード	ADV	8.7124
155	158	信長の野望・天翔記	SLG	8.7062
156	159	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.7049
157	161	魔導物語	RPG	8.7009
158	56	ファルコムクラシックスII〈通常版/限定プレミア版〉	ETC	8.7
159	162	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版/超限定版〉	ACT	8.6889
160	164	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	SHT	8.6818
161	163	バーチャコップ2	SHT	8.6812
162	166	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.671
163	165	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6709
164	160	きゃんきゃんバニー・エクストラ(18歳以上推奨)	ADV	8.6699
165	167	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.669
166	168	スティープ・スロープ・スライダーズ(サタコレあり)	SPT	8.6666
167	169	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6666
168	170	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.665
169	171	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.6632
170	172	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6581
171	176	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6581
172	173	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6554
173	114	アナザー・メモリーズ	ADV	8.6551
174	174	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6532
175	175	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ/サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6496
176	177	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～(18歳以上推奨)	ADV	8.6428
177	181	世界の車窓から[I]スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.6428
178	178	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定!核爆発5秒前～	ADV	8.6393
179	180	メタルスラッグ〈通常版/拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6341
180	182	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6254
181	新	リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」	ADV	8.625
182	179	ファルコムクラシックス〈通常版/初回生産限定スペシャルディスク付/サタコレ版〉	RPG	8.619
183	189	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.6176
184	183	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6164
185	184	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.6115
186	186	コマンド&コンカー(サタコレあり)	SLG	8.6097
187	110	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	ACT	8.6086
188	190	パップ・ブリーダー	SLG	8.6036
189	188	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6035
190	187	ストライカーズ1945	SHT	8.6034
191	191	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版/初回プレミアムボックス〉	SLG	8.6034
192	192	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.6
193	193	メタルブラック(サタコレあり)	SHT	8.6
194	194	デイトナUSA	RAC	8.5937
195	195	GROOVE ON FIGHT〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5928
196	196	COTTOn2	SHT	8.5913
197	198	大航海時代II	SLG+RPG	8.5849
198	199	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5846
199	200	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.5822
200	203	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5748
201	202	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5725
202	205	GRANDRED	SLG	8.5714
203	204	ドラゴンフォース(サタコレあり)	SLG	8.5699
204	209	レイヤーセクションII	SHT	8.5677
205	206	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5654
206	208	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.5645
207	201	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.56
208	207	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	8.5568
209	210	サターンミュージックスクール〈通常版/MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
210	212	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.552
211	197	スレイヤーズろいやる2	RPG	8.5517
212	211	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.55
213	219	維新の嵐	SLG+RPG	8.55
214	213	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版	SHT	8.5454
215	215	全国制服少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.5368
216	214	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5365
217	185	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5357
218	218	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.5316
219	217	シーバス・フィッシング2(サタコレあり)	SLG	8.5294
220	220	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.524
221	222	テラファンタスティカ(サタコレあり)	S•RPG	8.5208
222	223	ハイパーデュエル	SHT	8.5052
223	224	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND(サタコレあり)	TAB	8.5048
224	225	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.5
225	226	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	ETC	8.5
226	229	BATSUGUN	SHT	8.5
227	227	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4986
228	228	DX人生ゲームII	TAB	8.4868
229	231	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4807
230	232	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	ETC	8.48
231	233	アンジェリークSpecial	SLG	8.4747
232	242	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.4741
233	234	デザエモン2(DEZA2)	SHT	8.4733
234	230	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.4631
235	237	プロ野球チームもつくろう!	SLG	8.4616
236	368	カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	ETC	8.4615
237	235	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	8.4594
238	236	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4561
239	240	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4558
240	238	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4551
241	243	提督の決断III	SLG	8.4528
242	239	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.4507
243	241	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4489
244	247	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4363
245	244	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4344
246	246	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.4319
247	249	ドリーム・ジェネレーション 恋か?仕事か!?……	SLG	8.4285
248	245	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4238
249	250	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4213
250	252	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.408
251	254	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.4
252	253	ストリートファイターZERO	ACT	8.3987
253	256	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3941
254	257	デカスリート(サタコレあり)	SPT	8.3925
255	258	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3876
256	259	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.3846
257	265	フォトジェニック〈通常版/初回限定版〉	SLG	8.377
258	278	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	ETC	8.3714
259	216	古伝降霊術 百物語(サタコレあり)	ETC	8.3695
260	260	NIGHTRUTH#03“二つだけの真実”	ADV	8.3684
261	261	エネミー・ゼロ(サタコレあり)	MOV	8.3582
262	262	Find Love2～The Prologue～(18歳以上推奨)	ETC	8.3571
263	263	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.3523
264	264	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.35
265	266	スナッチャー	ADV	8.3464
266	255	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.3437
267	267	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3411
268	268	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3323
269	269	グレイテストナイン'96	SPT	8.3311
270	271	ソロ・クライシス	SLG	8.3291
271	270	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3271
272	272	信長の野望 将星録	SLG	8.3225
273	273	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3205
274	274	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181
275	276	SEGA AGES/パワードリフト	RAC	8.3166
276	277	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3149
277	275	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.3101
278	279	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.3091
279	280	太閤立志伝II	SLG	8.3048
280	281	三國志英傑伝	SLG	8.3033
281	288	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.3023
282	282	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.3014
283	293	ポケットファイター〈4メガ拡張RAM対応〉	ACT	8.2976
284	283	Tactics Formula	TAB	8.2916
285	284	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.2916

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

オッズ表サターン上位寸評
長きにわたる戦いに終止符を!? Pia♥キャロ2強し!!

ドリームキャストの発売で、この読者レースのコーナーもいよいよ脱皮の時っ?DCがジャンボーグ9なら、サターンのほうもジャンボーグAで頑張るぞ(なんのこっちゃ)。次号の発表に注目!!



サターン最終1位ソフトは「Pia♥キャロ2」になるのか?

◎新着本命馬紹介

ゲームのジャンルが変わっても成功する作品もある。そんな1本。

181着 NEW SOFT リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」



セタ／'98・11・5
6,800円／ADV

全投票平均点	8.625
本誌の平均点	8.0

かの有名な麻雀シリーズ「リアル麻雀」を基盤としているが、キャラクターゲームではなく、恋愛アドベンチャーとしてちゃんと成り立っているというところがスゴイ。それどころか、既存のどのアドベンチャーゲームと比べてもまったく遜色なく作られているのがわかるのだ。もちろん「リアル麻雀」シリーズおなじみの女の子達が多数登場するし、あらゆるところで「リアル麻雀」とシンクロしているので、ファンはよだれモノのストーリーになっていることだろう。麻雀ゲームの時にはわからなかった、それぞれの女の子たちのキャラクターが出ているのも要注目。「この娘、こんな性格だったのか！」とか「ビジュアルでは気に入らなかったけど、プレイしたら好きになってしまった」なんてことがあって、シリーズ中最高に楽しめることウケアイ。また、そういった部分ばかりでなく、アドベンチャーとしてのゲーム部分も秀逸。濃厚なシナリオ、複数に分岐するストーリー展開、レスポンスの良い操作性などなど……。制限時間ありのセリフ選択は、ストーリーの展開にバリエーションができて楽しい。これは、シリーズファンのみならず、万人にすすめられる作品に仕上がっていると言っていいだろう。（佐賀県・大塚充司・23歳）「リアル麻雀」でおなじみの7人が登場する、ごく普通のアドベンチャーゲーム。特筆すべきは、彼女たちに対する性格などの設定の濃いことや、用意されているシナリオの量が多いこと。奥深くストーリーが物語られるうえに、そのバリエーションが豊富で、シリアスやコミカルタッチなものからSF、ファンタジー風なものまである完璧なラインナップ。しかも、そのどれもがよくできているのだ。浜ヶ崎を舞台に幾重にも広がる世界は、小説のようですらある。オーソドックスなタイプのアドベンチャーながら、かなり遊び込める内容になっているのがうれしい。唯一の難点と思われる（？）グラフィックは、プレイしはじめてしまえば気にならなくなる。（香川県・松本諭志・24歳）マップ移動画面で、女の子がいる場所にマークがつく。これは、ゲーム中での無駄な時間を過ごさずにすむし、繰り返しプレイや特定の女の子を狙う時にとっても便利。女の子の服装やセリフも豊富で飽きないし、また、2度目以降のプレイでは彼女達との会話に微妙な違いができるなど、細かい部分ながら親切ていねいに作られているところが数々あり、好感が持てる。これらは当たり前なことのようでありながら、ちゃんと実践しているゲームは少ない。些細なことかもしれないけれど、そういった部分にも気が配れないようでは、良いゲームなんて作られないんじゃないかな。その点、派手さには欠けるものの、このゲームはしっかりと作られた名作アドベンチャーであるといえる。（大阪府・宮下和之・24歳）ミニゲームが意外と楽しい。まず、勝てるようになるまでの過程で燃える。単純なゲームほど、その熱中度も高いのだ。ゲームの結果によっては女の子の対応が変わってくるので、わざと負けてみたりするのも楽しかったりして（笑）。ミニゲームはともかく、ゲームのところどころにプレイヤーに対する工夫が込められていて、飽きることなく最後まではもちろん、何度もプレイすることができる。「リアル麻雀」的な要素を省いてしまっても、十分、1本のゲームとして成り立つのではないだろうか。そう言えるほどレベルの高いアドベンチャーゲームである。ああ、化石コンテストなんて、どこへやら（笑）。（大分県・坂田典明・28歳）

●新着単穴馬紹介

名前につられて買うもよし、買わないもよし……の単穴だ！

438着 NEW SOFT コットン ブーメラン



サクセス／'98・10・8
4,800円／SHT

全投票平均点	7.75
本誌の平均点	7.0

前作「コットン2」とは、若干システムが変わっている。それが新鮮で、楽しんでプレイすることができた。アクション性が減って、よりシューティング要素が濃くなったように感じることはあるが、連爆や追い撃ちなどおなじみのシステムは残されており、「コットン」らしさは健在。また、新要素「パンチ」もプレイの気持ちよさを手伝っている。これなら従来の「コットン」ファンばかりでなく、シューターでも楽しめるのでは？（千葉県・酒井卓朗・23歳）難易度の高さも、「コットン」特有のアクション性も、きっちり引き継がれています。新攻撃「パンチ」での敵弾を消したりというアクションや、体力制から残機制に変わったりと多少の違いは見られるが「コットン」らしさは失われていない。むしろ「コットン」道を突き進んだ、硬派なシューティングにまとまっていて、うれしい限り。言うまでもなくアーケードからの移植具合はバッチリなので アーケードからのファンも安心。（東京都・嶋田博之・28歳）

482着 NEW SOFT 新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち



ガイナックス／'98・11・5
6,800円／ADV+TAB

全投票平均点	7.5
本誌の平均点	5.0

麻雀ゲームの命ともいうべきテンポが欠けている。また、ミサトさんが特にそうなのだが、キャラクターのグラフィックのデキがイマひとつで違和感がある。同じようなPS版での不評を聞いていたので、サターン版での改善を期待していたけど、まったくなされていないのが非常に残念。（千葉県・荒川正裕・39歳）オープニングが加えられた他は、PS版からの変更点は何もなし。サターンオリジナル要素などという以前に、PS版での明らかな不満点がそのまま残されていることが最大の難点。特に、麻雀部分に関する不満が多い。レスポンスは悪い、CPUの強さが理不尽、南場親流れアリ、ハコ下ぶっ飛びナシという最悪な内容。アイデアはよかったんだけど、それだけでは……。（東京都・金井直樹・24歳）

762着 NEW SOFT 初恋物語



徳間書店インターメディア・カンパニー／'98・10・1
5,800円（18歳以上推奨）／SLG

全投票平均点	5.6666
本誌の平均点	5.0

やっぱり「初恋」という要素は重要。切なくも甘い、あの気分を味わいたい人のための一品になっている。しかしグラフィックをはじめ、全体的なシステムやゲーム展開が非常にシンプルで、昨今の充実した内容のゲームに慣れているゲームユーザーには辛いものがある。単純な作業の繰り返しばかりなので、イベントなどで起伏を作るなどしてほしかった。トランス・キャラクタ・システムでは27通りもの設定を楽しむことができるが、それでも盛り上がりに欠けるのが寂しい。女の子の態度はグラフばかりでなく、ちゃんとグラフィックで表現してほしかった。（兵庫県・兵頭義幸・18歳）PCエンジン版とグラフィックが変わっただけで、内容はほぼ一緒。これは、ちょっとヒドイかも？（埼玉県・竹本泰司・23歳）

【宇宙イチィィィィー】「たいっちょーっ！たいっちょー!! たいっちょー!!!」「……おぅ」「ドリームキャスト発売、おめでとうございますぅ」「むー、いよいよドリームキャスト読者レースも開始予定。新システムの導入を次号でドーンとお披露目じゃっ」「……にしても、今号はピンチでしたねぇ。ムッチャ誌面は充実してますけど」「ま、見返りに死人も出るわな」「みんなの感想待ってるんだなっ」「うむ」

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
286	285	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.2848
287	286	パズルボブル3	PUZ	8.2837
288	287	パズルボブル2X（サタコレあり）	PUZ	8.2793
289	248	組み立てバトル くっつけっと	SLG	8.2666
290	289	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.2647
291	291	チョロQパーク	RAC	8.2641
292	290	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8.2608
293	292	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.251
294	294	ディスクワールド	ADV	8.25
295	295	バブルシンフォニー	ACT	8.25
296	297	Wizards' Harmony	SLG	8.2452
297	298	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2415
298	299	ぷよぷよSUN（サタコレあり）	PUZ	8.2394
299	300	極上パロディウスだ！DELUXE PACK	SHT	8.2371
300	301	ワイプアウトXL	RAC	8.2352
301	302	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	SLG	8.2307
302	303	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.2286
303	304	AMOK	SHT	8.2272
304	305	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2256
305	309	対局将棋 極II	TAB	8.2142
306	307	紫炎龍	SHT	8.2121
307	296	コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～	ETC	8.2105
308	306	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2103
309	311	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.21
310	221	アンジェリーク デュエット〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.2083
311	310	マジカルドロップ2	PUZ	8.2083
312	251	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	ACT	8.2
313	312	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
314	313	ガンバード	SHT	8.193
315	314	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1894
316	315	モンスタースライダー	PUZ	8.1875
317	316	冒険活劇モノモノ	RPG	8.1851
318	317	大運動会	SLG	8.1825
319	318	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.1818
320	319	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1749
321	308	シミュレーションRPGツクール	ETC	8.1724
322	320	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.1666
323	322	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.1578
324	323	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.1532
325	321	桃太郎道中記（サタコレあり）	TAB	8.149
326	324	LULU	ETC	8.1428
327	325	ツアーパーティー 卒業旅行へいこう	SLG+TAB	8.1428
328	332	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	8.1428
329	326	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.14
330	345	GAME BASIC for SEGASATURN	ETC	8.1388
331	327	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.1379
332	328	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1371
333	329	アースワームジム2	ACT	8.1363
334	330	怪盗セイント・テール	ADV	8.1359
335	331	将棋まつり	TAB	8.1309
336	333	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1216
337	335	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.1158
338	334	UNO DX	TAB	8.1153
339	336	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.1085
340	337	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.1074
341	338	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0953
342	341	重装機兵レイノス2	ACT	8.094
343	340	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.0926
344	342	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0911
345	343	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.091
346	339	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	SHT	8.0909
347	344	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.0894
348	346	Shadows Of The TUSK	SLG	8.0769
349	347	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0733
350	348	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.068
351	353	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0673
352	349	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0652
353	350	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0625
354	351	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
355	352	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
356	354	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
357	355	ブラックドーン	SHT	8.0526
358	357	優駿クラシックロード	SLG	8.05
359	358	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.05
360	363	ソルディバイド	SHT	8.05
361	359	ファンタステップ	ADV	8.0454
362	360	ブラストウインド	SHT	8.0447
363	356	スーパールリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0407
364	361	MYST	ADV	8.0345
365	362	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0315
366	364	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0238
367	366	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.0211
368	365	ラストブロンクス	ACT	8.0202
369	367	プラドルDISC データ編 レースクイーンF（18歳以上推奨）	ETC	8.0
370	369	スチームハーツ（18歳以上推奨）	SHT	8.0
371	381	大江戸ルネッサンス	SLG	8.0
372	370	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.99
373	373	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.99
374	371	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9882
375	372	スレイヤーズろいやる	RPG	7.9846
376	374	エリア51	SHT	7.9782
377	375	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9743
378	376	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9736
379	377	F-1 Live Information	RAC	7.9566
380	378	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
381	379	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9538
382	380	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9508
383	390	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.9402
384	383	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.923
385	384	テナントウォーズ	TAB	7.923
386	389	SONIC R	RAC	7.92
387	387	ダークセイバー	A•RPG	7.9198
388	385	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9117
389	388	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	7.9117
390	386	DEEP FEAR（18歳以上推奨）	ADV	7.909
391	391	ワールドカップ'98フランス～Road to Win～	SPT	7.9062
392	382	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	7.9032
393	392	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.9027
394	393	南方珀堂登場	ADV	7.9
395	536	バーチャコールS〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	7.9
396	394	ソビエトストライク	SHT	7.8965
397	395	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
398	398	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.875
399	399	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.8705
400	400	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	7.8686
401	440	BIG HURT ベースボール	SPT	7.8666
402	401	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.8627
403	404	The Tower	SLG	7.8511
404	405	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
405	397	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～	S•RPG	7.8415
406	406	三國志IV	SLG	7.8408
407	407	麻雀大会IISpecial	TAB	7.84
408	403	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8376

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
409	408	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	7.8333
410	411	ZORK I	ADV	7.8333
411	409	バトルバ	RAC	7.8313
412	396	Code R（コード・アール）	RAC+ADV	7.8222
413	410	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.817
414	412	ウイニングポスト2	SLG	7.8104
415	413	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8073
416	414	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔（サタコレあり）	ACT	7.8064
417	415	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
418	416	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8009
419	402	WILLY WOMBAT	ACT	7.8
420	418	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.8
421	422	海底大戦争	SHT	7.8
422	420	提督の決断II	SLG	7.7826
423	421	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.7777
424	423	Dの食卓（サタコレあり）	ADV	7.7716
425	419	バッケンローダー	S•RPG	7.77
426	417	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	7.7692
427	425	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7659
428	426	サウンドノベルツクール2	ETC	7.7655
429	428	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.7647
430	427	EVE The Lost One	ADV	7.7637
431	466	電車でGO! EX	SLG	7.7619
432	424	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7605
433	439	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.76
434	429	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7586
435	430	ビクトリーゴール	SPT	7.7555
436	431	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.7526
437	432	幻想水滸伝	RPG	7.75
438	新	コットン ブーメラン	SHT	7.75
439	433	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
440	434	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7466
441	435	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.728
442	436	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.7254
443	437	DX人生ゲーム（サタコレあり）	TAB	7.7205
444	438	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.72
445	441	速攻生徒会	ACT	7.7096
446	442	セクシーパロディウス	SHT	7.7079
447	443	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7004
448	444	卒業III～Wedding Bell	SLG	7.6944
449	445	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
450	446	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6845
451	447	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6825
452	448	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
453	449	ぷよぷよ通（サタコレあり）	PUZ	7.6452
454	450	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
455	451	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
456	452	バーチャル競艇	SPT	7.6153
457	453	テニス・アリーナ	SPT	7.6153
458	454	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.6153
459	455	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.605
460	456	月下の棋士～王竜戦～	TAB	7.6
461	457	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.6
462	461	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.595
463	458	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5943
464	459	エーベルージュ	SLG	7.5877
465	460	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
466	462	ロードラッシュ	RAC	7.5857
467	464	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5809
468	463	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5762
469	465	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
470	467	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5584
471	468	魔法学園ルナ	RPG	7.5561
472	469	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（サタコレあり）	RPG	7.5466
473	470	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.5438
474	471	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5427
475	472	くるりんPA!	PUZ	7.5405
476	473	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5403
477	474	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
478	475	DJ wars	ETC	7.5384
479	476	アルカナ ストライクス	RPG	7.5384
480	477	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.5333
481	478	NOON（ヌーン）	PUZ	7.5
482	新	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ADV+TAB	7.5
483	479	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
484	480	新テーマパーク	SLG	7.4961
485	481	上海 万里の長城（サタコレあり）	PUZ	7.4957
486	482	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4941
487	483	リグロード サーガ2	S•RPG	7.4862
488	484	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4807
489	485	金沢将棋	TAB	7.48
490	486	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
491	487	本格プロ麻雀 徹萬Special（サタコレあり）	TAB	7.48
492	488	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.4772
493	489	首都高バトル'97	RAC	7.4754
494	490	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.4732
495	491	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.469
496	492	NHL'97	SPT	7.4666
497	493	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4651
498	494	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4645
499	495	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
500	496	幻のブラックバス	SPT	7.4615
501	497	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.4608
502	498	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.4588
503	499	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4567
504	500	エアーマネジメント'96	SLG	7.4545
505	501	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4454
506	502	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
507	524	セガサターンで発見!! たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.4444
508	503	リグロード サーガ	RPG	7.4403
509	505	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.4222
510	506	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
511	507	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4189
512	504	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.4146
513	508	RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
514	510	ファーランドサーガ	S•RPG	7.3939
515	512	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3908
516	511	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
517	513	じゃんぐリズム	ACT	7.3846
518	514	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.3827
519	515	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3757
520	516	皇龍三國演義	SLG	7.375
521	517	ウイニングポストEX	SLG	7.3708
522	518	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.3703
523	519	シムシティ2000	SLG	7.3671
524	520	ゴジラ一列島震撼一	SLG	7.3643
525	521	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3625
526	522	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3574
527	523	でろ～んでろでろ	PUZ	7.3571
528	527	エイリアン トリロジー	SHT	7.3548
529	525	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ! ～	SLG	7.3454
530	526	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
531	528	マンクスTT一スーパーバイク一	RAC	7.3433
532	530	GT24	RAC	7.3333
533	553	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.3214
534	531	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3208
535	532	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.3193
536	533	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
537	534	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.3088
538	535	ザ・ホード	SLG	7.3015
539	537	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.3
540	538	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.297
541	539	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
542	540	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
543	541	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.2826
544	542	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	PUZ	7.2727
545	543	ワンダー3／アーケードギアーズ	ETC	7.2727
546	546	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.2654
547	547	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2608
548	548	昇龍三國演義	SLG	7.2592
549	549	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.2574
550	545	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2486
551	550	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
552	551	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2317
553	552	疾風魔法大作戦	SHT	7.2285
554	509	せがた三四郎 真剣遊戯	ETC	7.2142
555	558	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.2125
556	555	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
557	556	ドゥーム	A•SHT	7.2083
558	557	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2031
559	559	デジグ アクアワールド	PUZ	7.2
560	560	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2
561	561	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.1923
562	544	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.1836
563	562	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1808
564	563	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.1764
565	564	WORMS	SLG	7.1578
566	565	ゲックス	ACT	7.1578
567	587	日本代表チームの監督になろう! ～世界初、サッカーRPG～	SPT+RPG	7.1525
568	567	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1443
569	568	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.1428
570	569	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1411
571	570	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.138
572	566	テーマパーク	SLG	7.1371
573	571	おまかせ! 退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1343
574	572	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
575	574	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.125
576	575	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1234
577	529	王様げーむ（18歳以上推奨）	ETC	7.12
578	554	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.1176
579	573	Body Special 264	PUZ	7.1176
580	576	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1164
581	577	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（サタコレあり）	ACT	7.116
582	578	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1129
583	579	サンダーホークII	SHT	7.093
584	580	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
585	581	頭文字D～公道最速伝説～	RAC	7.0714
586	582	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0714
587	583	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0689
588	584	風水先生	SLG	7.0689
589	585	マジカルホッパーズ	ACT	7.0666
590	586	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
591	588	天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.053
592	589	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	SPT	7.0526
593	590	Cubic Gallery	ETC	7.0476
594	591	ソード&ソーサリー（サタコレあり）	RPG	7.0437
595	592	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.04
596	594	ROBO・PIT	ACT	7.0364
597	593	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0254
598	595	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0077
599	596	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7
600	597	Wizard's Harmony2	SLG	6.975
601	598	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.9687
602	618	ナイトストライカーS	SHT	6.9666
603	599	神凰拳	ACT	6.9583
604	600	水滸演武	ACT	6.9532
605	602	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9473
606	603	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9411
607	601	ステークスウィナー	ACT	6.9404
608	604	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
609	605	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	6.9259
610	606	七つの秘館	ADV	6.925
611	607	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
612	608	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.92
613	610	柿木将棋	TAB	6.9142
614	611	パチンコホール～新装大開店～	SLG	6.909
615	612	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
616	609	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～（サタコレあり）	SLG	6.8965
617	613	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.8932
618	614	卒業クロスワールド	ADV	6.8918
619	615	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8899
620	616	サイドポケット3	TAB	6.8888
621	617	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.875
622	619	永世名人II	TAB	6.8571
623	620	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
624	621	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
625	622	GOTHAII ～天空の騎士～	SLG	6.8378
626	624	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.8333
627	625	SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2	ACT他	6.8333
628	626	AI囲碁サターン版	TAB	6.8235
629	627	銀河英雄伝説	SLG	6.8216
630	623	ハイスクール テラ ストーリー（18歳以上推奨）	SLG	6.8181
631	628	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド（18歳以上推奨）	SLG	6.8181
632	629	ゲームの達人	TAB	6.8037
633	630	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
634	631	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.7857
635	632	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
636	633	スカイターゲット	SHT	6.7666
637	634	ダライアスII	SHT	6.76
638	635	シェルショック	SHT	6.75
639	636	もうぢゃ	PUZ	6.75
640	637	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.75
641	638	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7466
642	643	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	6.7407
643	639	AI将棋	TAB	6.7254
644	640	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	6.7142
645	641	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	6.7142
646	642	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
647	644	クリーチャーショック	SHT	6.6708
648	645	永世名人	TAB	6.6708
649	646	東京SHADOW	MOV	6.6666
650	647	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.6666
651	648	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
652	649	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
653	650	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6404
654	651	ロックマンX3	ACT	6.637
655	652	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
656	653	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6055
657	654	シーバス・フィッシング	SLG	6.6041
658	655	卒業アルバム	ETC	6.6
659	656	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.6
660	657	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5857
661	658	闘神伝URA	ACT	6.5833
662	659	三國志リターンズ	SLG	6.5789
663	660	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.5789
664	661	GAME WARE VOL.3	ETC	6.5568
665	662	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.5422
666	663	Cross Romance～恋と麻雀と花札と～（18歳以上推奨）	TAB	6.5384
667	664	プリンセスクエスト〈通常版／特別限定版〉	RPG	6.5333
668	665	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5278
669	666	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
670	667	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5091
671	668	上海 Great Moments	PUZ	6.5
672	669	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5
673	670	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
674	671	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
675	672	海辺（ビーチ）でリーチ!	TAB	6.5
676	673	ゲームの達人2	TAB	6.4864
677	674	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.4782
678	675	ブラックファイアー	SHT	6.475
679	676	IRON MAN／XO	ACT	6.4545
680	677	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.4473
681	678	ズープ	PUZ	6.4375
682	679	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.4285
683	680	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
684	681	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4267
685	682	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4266
686	683	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4074
687	684	闘神伝S	ACT	6.4057
688	685	激突甲子園	SPT	6.3888
689	686	だいすき	ADV	6.3888
690	687	アイドル麻雀ファイナルロマンス4（18歳以上推奨）	TAB	6.3888
691	688	TETRIS S（サタコレあり）	PUZ	6.375
692	689	マジカルドロップ	PUZ	6.375
693	690	SAVAKI（サバキ）	ACT	6.3636
694	691	踝兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
695	692	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.34
696	693	究極タイガーII Plus	SHT	6.3333
697	694	フィッシング甲子園	SPT	6.32
698	695	忍ペンまん丸	ACT	6.3125
699	696	m～君を伝えて～	SLG	6.3018
700	698	爆れつハンター	ADV	6.2988
701	699	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
702	700	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.2857
703	701	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
704	703	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2824
705	697	The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	RPG	6.2727
706	704	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.2584
707	702	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.25
708	706	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
709	705	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2448
710	707	テトリスプラス	PUZ	6.2368
711	708	実戦麻雀	TAB	6.2307
712	709	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.204
713	710	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
714	711	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
715	712	天地無用! 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.1854
716	713	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.1818
717	714	actua GOLF	SPT	6.1818
718	715	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.165
719	716	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	PUZ	6.15
720	717	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.1304
721	718	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
722	719	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	6.1153
723	720	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.1098
724	721	湾岸デッドヒート	RAC	6.1088
725	723	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
726	724	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0972
727	725	D-XHIRD	ACT	6.0632
728	728	I miss you.	ETC	6.0625
729	726	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.0434
730	727	逆鱗弾	SHT	6.037
731	729	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0212
732	722	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	6.0
733	730	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	6.0
734	731	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
735	732	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.9677
736	733	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.9677
737	734	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.9655
738	735	BUG TOO!!	ACT	5.9444
739	736	Tactical Fighter	SLG	5.9259
740	737	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	5.923
741	738	アクアワールド 海美物語	ETC	5.923
742	739	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
743	740	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.9024
744	741	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
745	742	オリンピックサッカー	SPT	5.9
746	743	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
747	745	モータルコンバットII完全版（X指定）	ACT	5.8625
748	746	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8571
749	744	信長の野望 リターンズ	SLG	5.85
750	747	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.8333
751	748	スペースインベーダー	SHT	5.8285
752	749	DARKSEEDII	ADV	5.8
753	750	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
754	751	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.7647
755	752	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.7619
756	753	ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］	ADV	5.75
757	754	SUPER TEMPO	ACT	5.7368
758	755	「占都物語」そのI	ETC	5.7142
759	756	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
760	757	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.7027
761	758	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
762	新	初恋物語（18歳以上推奨）	SLG	5.6666
763	759	お嬢様を狙え!!（18歳以上推奨）	ADV	5.6538
764	760	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.6521
765	762	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
766	763	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.625
767	764	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	ADV	5.6097
768	765	タクマラカン ～敦煌傅奇～	ADV	5.6
769	766	Race Drivin'	RAC	5.5885
770	767	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
771	768	出動! ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
772	769	バーチャルカジノ	TAB	5.5161
773	770	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5149
774	761	Cat the Ripper一13人目の探偵士一	ADV	5.5
775	771	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
776	772	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	5.4782
777	773	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.4583
778	774	戦略将棋	TAB	5.4375
779	775	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4195
780	777	ゲイルレーサー	RAC	5.3814
781	776	NINKU一忍空一 ～強気な奴等の大激突! ～	ACT	5.3636

サタマガ 推奨名馬

Vol.56 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by TETSU

全日本プロレス FEATURING VIRTUA



●セガ
●'97年10月23日発売
●5,800円
●ACT

読者	8.6115
本誌	7.66



ここは久々だなぁ。あ、ちなみに小橋と三沢のファンです。

ソフトDATA '97年11/28号の初登場時にはオッズ9.5294、なんと2位で登場した「全日本プロレス」。その翌週は一気に9点台を割り、今の位置に落ち着いた。推定販売本数は約13万3千本。DC版のヒットに期待。

厩舎情報 全日本プロレス ひとくちメモ 全日本プロレス全面協力により実現した、完全実名プロレスゲーム。全日のレスラー10人に加え、「バーチャファイター」よりウルフとジェフリーが参戦し、打撃、掴み、投げの3種の技から派生する数々の技を駆使し、シングルマッチを勝ち抜いていく。実際のものと同じ選手入場曲、観客の重低音ストンピング攻撃など、全日プロのファンなら納得のツボを押さえた作りが嬉しい。オリジナル選手を作って参戦できる「FEATURING MODE」もある。現在ドリームキャストで続編が開発中。

明るく激しく楽しウィーッ!!

そういえば久しくプロレスを見に行ってない。単にきっかけがないからなんだけども、行く気は毎シリーズごとにあるんだよ。そんな程度のプロレスファンのオイラですが、中でも実際に会場に足を運んでいた全日本プロレスは、とりわけアツい存在なのです。てなわけで、このソフトの登場のときは本当に驚愕してしまったわけで。全日とAM2研のタッグ。もう使い古された言葉だけど、これはアツい、アツすぎる。バーチャでは2の途中までウルフを使っていたこともあって、彼の参戦(?)は滾る血をさらに熱くさせてくれた。バーチャの名前が使われているものの、操作はまったく新規のもの。なるほど、バーチャの操作じゃプロレスは成り立たん。3つの基本技から順番にコマンド入力することで技を派生させるシステムはわかりやすくて簡単。体の各部分にダメージを蓄積させることで「痛めたところを痛めつける、これがプロレスの鉄則」という言葉を見事に再現しているのもいい感じだ。ところがここにちょっと問題もある。この言葉にしたがって、大興奮の育成モード「FEATURING MODE」で、カーフブランディングとSTFあたりを身につけてしまえさえすれば、首への集中攻撃だけであっさり勝つなんてこともできてしまう。ここらへんは、まぁ、ゲームだからネェ。そういうプレイがしたい人は別に止めないけどね。オイラはやらないさ。プロレスに「見方」があるように、このゲームにもプレイの「仕方」がある。一方的に攻めるだけではなく、ときには相手の技を受け、闘志を溜めておく必要もある。それによって強力な技を出せるようになり、会場の客をも味方に付けることもできる。んんっ、これは全日本プロレスそのものじゃないか。これまでにも全日本プロレスを「FEATURING」してきたタイトルは何本かあったけど、これほど馬場イズムを感じさせてくれた1本はない。本当ならばここらをちゃんとわかってくれる人がやってくれるのが一番いいんだけどね。やれ返し技だの、空中コンボだのって、勝ちだけに拘るカリカリしたトンガリキッズたちは、一生ゲーセンの格闘ゲームでもやってなさい。最後に、ドリームキャスト版にはぜひとも隠しキャラに「あの人」を出してくださいませね。名前は「ローリングドリーマー」でも「トミー・ボンバー」でもオッケーですから。カムバック、J!!



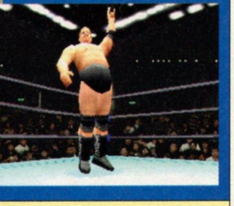
これをきっかけに全日の試合に興味を持った人も、結構多いんじゃないかな!?

check! 伝説の超人、ここに登場! 強力無比な瀬津丸ボムをくらえ!?

今回のシリーズの参戦選手は12人だが、とある条件を満たせば特別参加選手として馳浩、ハイパー1号&2号が登場する。馳はフューチャリングモードで出てくる本人を倒すと、ハイパー2人は1Pモードクリア後に同じ選手を使ってプレイすると現れる彼らを倒せばそれぞれ使えるぞ（2号は1号を倒したあとランダムで出現）。これがまた強いんだ。



かの東スポも全面協力。FEATURING MODEではアツい記事を提供してくれる。内容もそれっぽいのがサイコー!



レスラー諸氏の動きはセガお得意のモーションキャプチャーでゲット。挑発とか歩く仕草とか、そのまんまだよぉ!

最近の読者のコメントは?

スポーツゲームと対戦格闘の良いところが集約されている。プロレスモノではちょっと物足りない、かといって対戦格闘まで飛躍されると現実味が足りなくて……という人にピッタリ。育成モードではシミュレーション要素まで楽しめるし。そうでなくても、全日ファンは買っとけ!というくらいの作品。（群馬県・勝村稔一・28歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

リアリティをとことん追求し、プロレスの楽しさに迫った本作。全日プロの全面協力も得て、「ウルフ」の現実マットの登場など、ゲームと現実のシンクロも話題になりました。ゲームの方はなんといっても各選手にモーションキャプチャーしていただいたことですね。馬場さんをはじめレスラーたちの動きは必見です。

【にぎやかにぎやか……】「たいっちょう!　なんか、ムチャクチャ気合い入れてみたら、なーんだ拍子抜け……なんてことがありません?」「ま、言うまいぞ。ゴメン。謝るっ!とか思ってたら、相手も同じ罪をドカドカやってたとか……」「まー、混乱するほどいいネタ満載。今週号は永久保存版っスね」「いや、マジで……」

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
782	778	エルフを狩るモノたちー花札編ー（18歳以上推奨）	TAB	5.3636
783	779	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.32
784	780	Break Thru!	PUZ	5.2631
785	781	麻雀巌流島	TAB	5.258
786	782	新海底軍艦	SLG	5.25
787	783	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	5.2321
788	784	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	5.2222
789	793	クロックワークス	PUZ	5.2142
790	785	2TAX GOLD	QIZ	5.2
791	786	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1925
792	787	NBA JAM エクストリーム	SPT	5.1818
793	788	球転界	PIN	5.1555
794	789	ブレインバトルQ	QIZ	5.1351
795	790	NIGHTRUTHT（ナイトゥルース）Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.1195
796	791	TAMA	ACT	5.1151
797	792	ダイダロス	SHT	5.078
798	794	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.0769
799	795	BREAK POINT	SPT	5.0
800	796	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	4.95
801	797	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	4.9295
802	798	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
803	799	ケリオトッセ!	ACT	4.9
804	800	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.8709
805	801	3D Lemmings	PUZ	4.8666
806	802	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
807	803	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
808	804	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻（サタコレあり）	TAB	4.8181
809	805	サイベリア	SHT	4.8055
810	806	GALJAN（X指定）	TAB	4.7812
811	807	ハイオクタン	RAC	4.7391
812	808	HORROR TOUR	ADV	4.7368
813	809	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
814	810	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.7241
815	811	シミュレーション・ズー	SLG	4.6923
816	812	エアーズアドベンチャー	RPG	4.6624
817	813	タイタンウォーズ	SHT	4.65
818	814	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6133
819	815	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
820	816	ゲン ウォー	SHT	4.56
821	817	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
822	818	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5135
823	819	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.486
824	820	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.4583
825	821	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	4.4444
826	822	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
827	823	北斗の拳	ADV	4.3459
828	824	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
829	825	バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	SLG	4.25
830	826	FIFAサッカー'96	SPT	4.2407
831	827	エルフを狩るモノたち	ADV	4.2317
832	828	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.2285
833	829	キューブバトラー	PUZ	4.1212
834	830	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	4.1041
835	831	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.1
836	832	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.0909
837	833	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.0
838	835	大戦略ーSTRONG STYLEー	SLG	3.9838
839	836	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.9795
840	837	バーチャルバレーボール	SPT	3.9631
841	834	バーチャルオープンテニス	SPT	3.9624
842	838	熱血親子	ACT	3.93
843	839	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9285
844	840	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	SPT	3.9166
845	841	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	3.8461
846	842	天下制覇	SLG	3.6666
847	843	痛快! スロットシューティング	ETC	3.6666
848	844	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
849	845	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
850	846	必殺!	ACT	3.5909
851	853	反射でスパーク!	ACT	3.5833
852	847	駿才ー競馬データSTABLEー	ETC	3.5769
853	849	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.5135
854	848	トランスポート タイクーン	SLG	3.5
855	850	ハットトリックヒーローS	SPT	3.4594
856	851	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.4545
857	852	龍的五千年	ADV	3.4166
858	854	グリッドランナー	ADV	3.3448
859	855	イエローブリックロード	ADV	3.3437
860	856	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
861	857	学校の怪談	ADV	3.1605
862	858	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.1481
863	859	奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ（入門編）	ETC	3.125
864	860	STRIKER'96	SPT	3.0909
865	861	VIRTUAL麻雀（18歳以上推奨）	TAB	3.0
866	862	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	2.9523
867	863	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.887
868	864	ジョニー・バズーカ	ACT	2.88
869	865	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8157
870	866	FIST	ACT	2.6938
871	867	南の島にブタがいた	PUZ	2.65
872	868	結婚～Marriage～	SLG	2.6338
873	869	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.6296
874	870	カオスコントロール	SHT	2.6206
875	871	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.5943
876	873	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.5862
877	872	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5802
878	875	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
879	874	PLANET JOKER	SHT	2.5751
880	876	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
881	877	テラクレスタ3D	SHT	2.4878
882	878	Defcon5	SLG+RPG	2.4193
883	879	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.3841
884	880	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.3805
885	881	ハートビートスクランブル	ADV	2.2923
886	883	スターファイター3000	SHT	2.2142
887	882	デス クリムゾン	SHT	2.1589

オッズ表サターン下位寸評 DC発売日にデス（死す）!! 最下位帝王奪還っ!!

秋葉原某メッセサンオーにて、ドリームキャスト発売日の前日にデス様フェア開催との報が入ってきた今日この頃。記念日奮起で最下位帝王を奪還したデス様。ラストはあしたのジョー!?



デス様の最期はデス（死）です……最後の帝王復活デス。

WEEKLY セガサターン読者レース

↓次回出走予定馬パドック情報

最新作もチェックするものが少なくなってきた感じのセガサターン。取りこぼしのないようチェックだ!!

?着 カプコンジェネレーション ～第4集　孤高の英雄～



カプコン／'98・11・12
5,800円／ETC

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

収録されている3本ともグラフィック、サウンド、文句なしの完成度。今回は画面サイズの左右が狭いことがなかったので安心した。しかし難易度の変更を低くしても難しすぎる気がするのは、なぜ？（東京都・田島隼人・21歳）シークレットの公開条件が優しくなっているかも？「ガンスモーク」では、パッドの持ち方を考えさせられた。（奈良県・野口幹雄・16歳）

?着 ROX－ロックスー

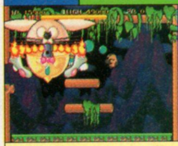


アルトロン／'98・10・22
5,800円／PUZ

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

とにかくルールが複雑なのでイマイチとっつきにくい雰囲気があるが、連鎖が組めるようになる頃にはどっぷりはまっているハズ。連鎖を作る作業が、病みつきになってしまうほど、楽しくなってくる。全体的にもそうなんだけど、特に連鎖を達成した時などの演出が地味で、イマイチ盛り上がりに欠けるのが残念なところだった。（福岡県・石本淑子・26歳）

?着 ミズバク大冒険 アドベンチャー



ビング／'98・10・22
3,800円／ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.0

このタイトルをサターンでプレイできる日が来ようとは！　しかもグラフィックから、キャラクターのパターンまでちゃんと再現されている涙モノのデキ。価格も手頃だし、ファンなら十分楽しめることでしょう。逆に言うと、当時を知る人以外にはあまりインパクトがないソフトになっているのが残念。個人的には面白いと感じているのだが。（東京都・浦田洋弥・31歳）

?着 ソルヴァイス



アルトロン／'98・9・23
6,800円／ACT+RPG

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

カードのトレーディングと「ローグ」風の変化するダンジョンを使ったアクションRPGが合体、といった印象。そのアイデアは評価できるのだが、カード戦闘に奥深さがないく、ロードも長めなのが気になる。でも、カード収集にはハマる要素が満載で、ストーリーそっちのけで夢中になれるかも。あと少しゲームとして完成度が高ければ……。（静岡県・清水大資・29歳）

場外馬券場　高級馬主の声

●新聞にも（略称ドリマガ）と略されていたようですが、僕の友達はみんなドキャマガと呼んでます。なんでだろ？（青森県・近藤久志・17歳）
●誰でもいいから、営業2課の滝沢くんがいるかを調べて！（和歌山県・佐藤綾・19歳）
●最近はじのちゃんをどこまでかわいく表現するかが流行らしい。（鳥取県・飯田宏典・20歳）

セガサターンソフト総評

ドリームキャスト読者レース いよいよ次号予告編かっ!?

祝！ドリームキャスト発売!!　本日よりハガキの書き方もドリームキャストとサターン共用でスタート！みんなが買ったソフトに対して、コメントをドンドン送ってきてね!!　最初は採用率も高いぞ？次号新システムも含めニュー読者レース発表!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7398
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.376
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.2634
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2173
5	5	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.1517
6	6	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.0656
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8442
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7585
9	9	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7486
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6208
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5217
13	13	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.4615
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.3757
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.2639
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0906
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.009
18	18	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7258
19	20	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.7205
20	19	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7005
21	21	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6527
22	23	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.632
23	22	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6166
24	24	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4779
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.0986
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.7704
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4311
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3406
29	29	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.5116
30	30	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5111

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、ドリームキャストの穴馬「ペンペントライアイスロン」だ。この1本は、新設ドリームキャスト読者レース初登場時に何着で登場するかな？　右の例のように書いてね。

今号の着順予想



「ペンペントライアイスロン」は何着だ？

【隊長さんの予想】これは新設じゃない、親切。2着！
【ハチの予想】いやあ4本中何着でしょ？　3着かな（笑）。

当選者 11/27号 11/27号着順予想「新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち（2回目）」は、今週482着で出現。当選者は1回目、2回目合わせて、神奈川県・清水豊くんのみだった。今回は特別にソフト3本をあげちゃうぞ！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本!）あげるぞ。今週はドリームキャストの大本命「バーチャファイター3tb」の予想をしてもらおう。新設のドリームキャスト読者レース初登場オッズは、どうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想



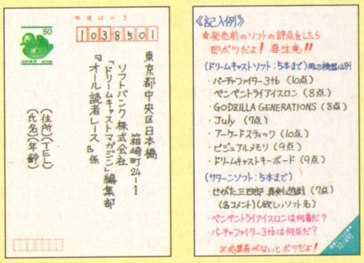
「バーチャファイター3tb」は何点だ？

【隊長さんの予想】こいつは高いぞ。9.4725でどうじゃ。
【ハチの予想】僕はさらにもう少し上。9.7869なんだな。

当選者 11/27号 11/27号オッズ予想「リアル麻雀アドベンチャー　海へ～Summer Waltz～」は、1回目は秋田県・大谷信也くんが8.6251で最近似予想、2回目は大阪府・湊雅子さんがピッタリ賞を獲得。それぞれソフトを送るぞ。おめでとう。

オール読者レース　参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー&ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント（近日商品入れ替え予定）。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ（発売前ソフトの評点をしたらボツ！なお、周辺機器も募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の締切は12月3日（当日消印有効）。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！



上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 11/27号 11/27号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は千葉県・坂田夏美さん、岐阜県・砂川啓二くん、千葉県・土屋和宏くん、愛知県・深見英樹くん、東京都・蒲生孝弘くんの5名だ。おめでとう！

【というわけで、次号は?】「たいっちょー!!　いよいよ12月に突入!!　次号はドリームキャスト4人同時プレイ可能を記念して、特製シールを極秘ルートより秘密制作!!　うーん、マイコントローラを作る日も近いっスよ」「4人同時プレイって……ペンペンかいっ」「スマートにコントローラに貼れるシール！　これは買っとかないと乗り遅れまっせーっ」「へー……」

読者レース応募券 12/11号

NOëL3 ノエル3

ついに完成し

テロリストに囚われた、女子高生を救出するアドベンチャーゲーム「NOëL3」。本作は、シリーズ中、もっとも「時間」の概念が重要視されている作品になっている。今回は、時間に関係するシステムについてと、新たに明らかになった人質救出システム「ALISA RESCUE SYSTEM」を紹介しよう。



「ハッキング」で情報収集といった、新システムが導入され、よりゲーム性が高くなった。

ついに発売日も決定した「NOëL3」。発売2週間前となる今回は、届いたばかりの完成版のサンプルロムからいろいろ判明した、新事実をお伝えしよう。また、岡野由香役・飯塚雅弓さんの新譜情報&コメントも載せておいたので、要チェックだぞ。

完成度 100%

●パイオニアLDC●12月10日発売予定
●6,900円●アドベンチャー
●全年齢推奨●1人プレイのみ
●3枚組●拡張RAM（1M、4M）対応

メーカーから一言
パイオニアLDCからの98年の最後を飾るX'masプレゼント！世紀末脱出アドベンチャー「NOëL3」がいよいよ登場です。新たなゲーム性で、きっとあなたも初めてのエンターテインメントを実感するはずです。ゲームの主人公はあなた自身なのですから！

女だからって甘く見ないでよね





シリアスな展開

テロ、ハッキング、人質、ビル爆破……といったシリアスな物語が展開される「NOëL3」。そんな中で、女子高生の日常が感じ取れる作品だ。

SYSTEM CHECK 1 情報収集行動ハッキングは 時が経過する



リサーチで時間が経過することはないが……。



消費したHPを回復するためのウエイトコマンドが必要に。

ナノ君に指示を与える「HACKING」と「WAIT」コマンドを行うと、一定の時間が経過する。イベントの発生時刻は決まっているので、イベントとイベントの間の短い時間で、効率よく行動することが要求されるシステムだ。ただし、ノードを調査する「RESEARCH」では時間は経過しない。他に、ビジュアルフォン着信イベントの発生でも時間は流れるが、会話時間はゲーム内では無視されていて、どんなに長い間会話しても経過時間は一定。物語を楽しんでもらうためのうれしい配慮になっているのだ。



ハッキングは、成否にかかわらず必ず時間を消費してしまうので注意が必要だ。

イベントは強制介入



イベント発生時刻は決まっていて一定時刻に強制的に発生。

SYSTEM CHECK 2 ハッキングと思い出君で 的確な情報を

プレイヤーの行動で時間が進み、物語が進行してしまうため、由香たち囚われた女の子を救出する情報を的確に取得する必要がある。何の考えもなしに、思い出君を飛ばしたり、ハッキングを行うと、役に立たないダメデータばかりが集まった、という事態に陥りかねない。取得した情報によって物語が変化してしまうので、そんなデータばかりを集めていては由香たちを救出することは絶望的だ。そうならないためにも、状況判断をもとに論理的に探索していこう。

ハッキング



思い出君の画面照合に必要な個人情報。まずはコレを最優先で集めよう。



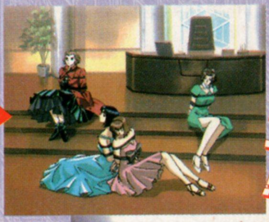
でも、意味のないデータっていうのも捨て難いよね。

思い出君



こんなに広い江坷高校内を、ピンポイントで探索する「思い出君」。適当に飛ばしていたのでは、まず有用な情報は得られないぞ。

ビンゴ!!



スカ



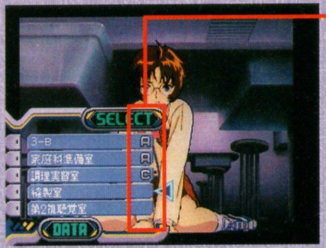
た「N3」のシステムを解析する

誰があなたのヒロインかしら?



SYSTEM CHECK 3 物語は1つではなかった シナリオ分岐が存在

テロリストの人質となった、江珂高校の生徒を救出するという物語の大筋の中で、実は、いくつかに物語が分岐するということが判明した。分岐条件の詳細は不明だが、どのキャラクターを中心に物語が展開していくか、といった内容のようだ。



やはり入手データがカギとなるのだろうか

気になる分岐条件だが、これもまだ明かされていない。ビジュアルフォンでの会話ボールの選択か、集めた情報によるものなのか。もしかしたら後者のパターンで、由香に情報を見せたときにデータに記される、アルファベットのランクづけがポイントになるのかも……推測だけどね。



5人のヒロインのうち一体誰がメインになるのか

誰が中心になり、いくつに分岐するのかは未だ不明。それぞれに違った展開が用意されているのか？　それとも、1つの物語をそれぞれのキャラクターの視点から見ることができるのか？　とにかく「物語は1つじゃない」のだ。



これも、分岐のひとつの「現実」だ……

BAD END

物語が分岐するなら、もちろん結末だって分岐する。救出成功のハッピーエンドや、逆に失敗したバッドエンドなど。さらにいくつかに……。

SYSTEM CHECK 4 「会話ボール」の選択が 女の子の好感度に影響

前述した「ビジュアルフォンでの時間経過はなし」ということについてだが、事件の時間には関係なくても恋の時間には関係大アリ。相手の話をちゃんと聞いていたか、誰の話題にどう反応したかなど、彼女たちは敏感に感じ取っているのだ。



選択しない：ぜったいおかしい いくら集まりが悪いったって

選択したボールによるセリフの違い

代歩：えー!! さっきハナシしたじゃない

古都海ちゃん：うん、代歩の近くでじゃれてたからね

恵壬：時間までに キッチリ行くよ恵壬は



救出行動と恋愛は同時進行で♥

好感度を高める――それは、お気に入りの女のコと、ラブラブなエンディングを迎えることに……つながるのかも!?

そして、新たに判明した新しいシステムとは……

NOëLの世界を深く知る ミニ用語辞典

「NOëL 3」の世界で使用されている単語・用語の解説をここに記載する。これらの知識が頭にあればよりノエルワールドに浸ることができる。(「NOëL 3」：マルチメディア辞典第13版・臨海タイムズ刊他より抜粋)

[アクセス] Access
①メモリや、ハードディスクなどの外部記憶装置に記憶すること。　②コンピュータやネットワークに接続すること。出入口の意。

[ウイルス] Virus
コンピュータのデータやプログラムに被害を与える隠しプログラムのこと。本来の意味は、病原体。

[サーバー] Server
情報の集中管理・供給を主な目的として設置されたコンピュータのこと。

[サイバー・フレックス] Cyber Flex
2002年、マーク・ハーディ博士が開発したナノマシン・プロトタイプの名称。バイオチップ「CYBER」と人工ニューロン「FLEX」によって構成され、世界最小のナノマシンとうたわれたが、実用化には至らなかった。

[シナプス] SYNAPS
2003年、ジェイクドースン博士を中心とするグループが発表したネットワーク思考型ソフトウェア。カーネルとソルジャーという2タイプの自律的に進化する人工知能で構成されている。現在、トップシェアを誇っている。

[ナノ] Nano、Nano Machine
①10のマイナス9乗、すなわち、10億分の1。語源はギリシャ語のこびと。
②ナノマシンの略称。1ミリ以下の機械を指す。近年、ナノ・プログラムの目覚ましい進歩に伴い、精密機器、とりわけ情報・医療産業への実用化が進められている。
③プロジェクト「N2」の開発中に誕生した「FLEX」は、高分子を人工ニューロン化するという新しい概念により、次世代ナノマシンの可能性を示した。プロジェクト「N2」が中止された現在では、ナノ・サイエンス社が研究開発を継続しており、実用化が待たれる。

SYSTEM

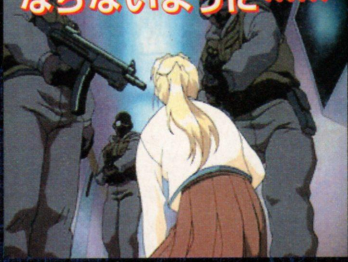
SECURITY SYSTEM VERSION -ALISA-

CHECK 5

新たに判明した新システム

ここに紹介するのは、クライマックスにある生徒救出イベント。「ALISA RESCUE SYSTEM」と名づけられたこのシステムは、ナビゲーションOS「ALISA」を通して、シャッターの開閉やアラーム（警報機）を作動させながら、由香たち人質を安全地帯まで誘導し、救出を成功させるというものなのだ。初公開となるこのイベントは、脱出シミュレーションのようなもので、手に汗握る緊張感が味わえるシステムに仕上がっている。今回は、画面の見方と、プレイヤーの取れる行動について詳しく解説しようと思う。由香たちの生死は、キミの手にかかっているのだ。

こんなことにはならないように……



誤った指示を与えると、せっかく逃げ出せるチャンスだったのに、再びテロリストに囚われてしまう。そして、ビルが爆破される……。

テロリストの目を盗み、生徒たちを誘導する



画面の見方

由香が苦労してハッキングした、アクア・タワーのセキュリティシステムをOS「ALISA」にフィックス。すべての情報がひと目でわかる画面情報について説明しておこう。

1 指示を与えるグループ
指示を与えるグループの光点。テロリストの目をかいくぐり、彼女たちを誘導していく。取り残されたクラスメイトを救出しつつ、脱出口まで導くのだ。

2 テロリスト
敵であるテロリストのいる場所を示した光点。遮蔽物のない場所で並んでしまったり、重なってしまうとアウト。常に彼らの動きに気を配っておこう。

3 シャッター
通路を遮断するシャッターで、自由に開閉が可能。テロリストの行動を誘えるアラームとのコンビネーションで、彼らの動きを封じて退路を確保しよう。

4 アラーム
テロリストの注意を引きつけ、音の鳴っている方向に向かわせるアラーム。しばらく鳴りつづけ、その間テロリストをそこにとどまらせることができる。

5 残されているクラスメイト
救出しなければならないクラスメイトたちが集められている場所を示した光点。彼女らを救い出し、無事に脱出口までたどり着かなければならないのだ。

6 セキュリティプロテクトレベル
由香がセキュリティシステムをハッキングしてプロテクトをかけたが、それをテロリストが徐々に破ってくる、そのカウントダウン、いわゆる時間制限。

プレイヤーが救出すべき江珂高校3年B組生徒リスト

ここに紹介する由香たちのクラスメイトは、思い出君の映像として見ることはできるけど、ムービーなどでメインに扱われない生徒もおり、ゲーム中このデータ以外で見られない生徒もいる。しかしハッキングで入手可能なデータには、彼女たちの日常が描かれていたりするので探してみよう。



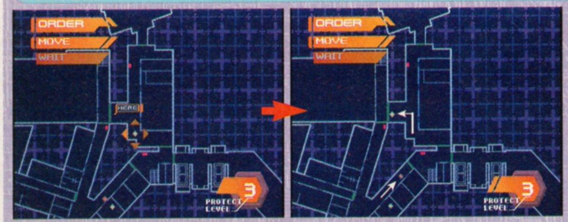


ALISA RESCUE SYSTEM（人質救出システム）を初公開！

ORDER

これは、指示を与えられるグループに、移動させるかその場で待機させるかを選択し、命令を下す。このモードの基本コマンドだが、一番重要なコマンドでもある。しっかり使いこなそう。

MOVE 移動



MOVEを選択すると移動可能ポイントが表示され、方向キーで選択、決定する。決定とともに味方グループとテロリストが同時に行動を行う。

WAIT 待機



WAITを選択／決定すると、味方グループはその場で待機し、行動を起こさない。テロリストのみ行動を始めるので、様子見が可能。

SYSTEM

由香がセキュリティシステムをハッキングしているので、アクア・タワー内のシャッターの開閉とアラーム作動を行うことができる。これにより、テロリストの行動を操ることが可能になる。

SHUTTER シャッター





ON

OFF

シャッターのON(開)／OFF(閉まる)を切り替えることができる。テロリストの動きを封じるほか、シャッターで遮られているなら、たとえ隣接しても彼らに見つかることはない。

ALARM アラーム





ON

OFF

ONにすることで、アラームが鳴りはじめ、しばらくの間鳴り続ける。その間、テロリストたちは近くのアラームに気を取られ、誘われるようにアラームの方向へ動いてゆく。

とにかく安全ルートを確保しよう

アラームを上手く使いこなし、テロリストをおびき寄せ、シャッターを閉めることで四方を塞ぐ。そうすれば、こちらは自由に行動することが可能になるので、全体を見渡し、テロリストを隔離できる場所を見つけるのがポイントだ。

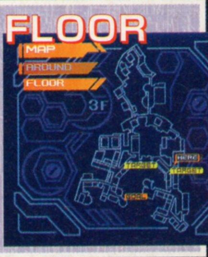


こうして隔離してしまえば、あとは自由に行動できる。やはり、アラームの使い方がカギとなるのだ。

MAP

行動指示が可能な「AROUND」マップと、救出するクラスメイトの場所と脱出口をチェックできるフロア全体図の「FLOOR」マップ。両者を切り替えることが可能なコマンド。







Topics

岡野由香役 飯塚雅弓ミニアルバム “Fly Ladybird fly” 発売

去る11月16日、12月11日発売の飯塚雅弓ミニアルバム、「Fly Ladybird fly」の発表が行われた。「今回のミニアルバムは全6曲あるんですが、最初から通して聴いてもらうと、1冊の絵本を読み終えたような感じになると思います(飯塚)」とのこと。要チェックだ。



レコーディング場所の小淵沢での思い出や、曲への思い入れを語ってくれた。



Fly Ladybird fly

[収録曲]　全6曲

1. Welcom to strawberry candle
2. もしも……
3. 風のKiss
4. グッピー
5. Ladybird
6. X'mas time Hold me tight

品番：PICA-1182
価格：2000円（税抜）

ミニゲーム&サイドストーリー紹介

卒業間近のきらめき高校。慌ただしく過ぎていく時間の中、生徒達はそれぞれに悩みを抱え、未来に不安を感じていた。卒業を前にした焦りから、マラソンに残りの高校生活をかけようと考えた主人公と同じ姿がそこにもあった。

今作では、5人の「ときめき」キャラのサイドストーリーが入っている。今回はその5人のそれぞれの旅立ちの物語を紹介する。また、新たに追加された3つのミニゲームを見ていこう。

秋穂みのり

「やっぱり私、虹野先輩には なれないのかな……」

声・丹下 桜



みのりちゃんはサッカー部でマネージャーをやっている2年生の女の子だ。大所帯になったサッカー部で、新人マネージャーのともみちゃんとともに一生懸命にがんばってる。でも、あこがれの先輩・虹野沙希さんのように先輩らしく振るまおうとするんだけど、ともみちゃんとは歯車がかみ合わないみたい。そんな中、虹野さん達の卒業式を前にして、みのりちゃんはある決意をするんだけど。

ときめきメモリアル® ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩(うた)™



完成度 70%

- コナミ
- '99年春発売予定●価格未定
- 青春アドベンチャー
- 1人プレイのみ

メーカーから一言 これからの季節、クリスマス、お正月、バレンタインデーとイベントが目白押しです。そして締めくくりは「卒業式」ですよね。「旅立ちの詩」のテーマは卒業。発売までに思い出をいっぱい作って、待っていてくださいね。 (プロモーション・関口)

藤崎詩織

声・金月真美

「この想い、いつかきっと……」



最初は、隣に住む仲のいいお友達。でも、小学校高学年になる頃からだんだん一緒に遊ぶことも少なくなり、詩織との距離は遠くなってしまった。

その頃からかな、詩織がただの幼なじみから、特別な存在に思えるようになったのは。そう言えば、この高校に入ったのも、詩織がいるからだった。——でも詩織にとっては、俺は今でもただの幼なじみで、それ以上の存在じゃないんだ。

「いつまでも仲のいい幼なじみでいてね——」

詩織はそう言った。俺は3年間、一体何をしてたんだろう……。

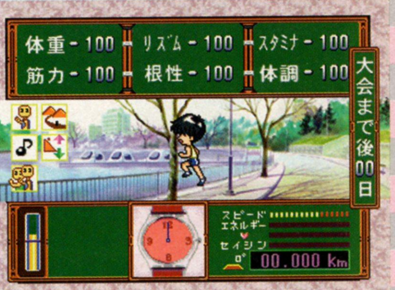
新たに3つのミニゲームが判明!

この「ドラマシリーズ」で忘れてならないのが、ゲーム中に登場するミニゲーム。「虹色の青春」のフリーキックゲームや「彩のラブソング」のギターゲームなどは、本編を忘れてハマってしまうほど完成度が高いものだった。もちろん「旅立ちの詩」でもミニゲームはいくつか用意されている。今回はその中から新たに画面が公開された3つのミニゲームを紹介。

新ミニゲーム 1 マラソンミニゲーム

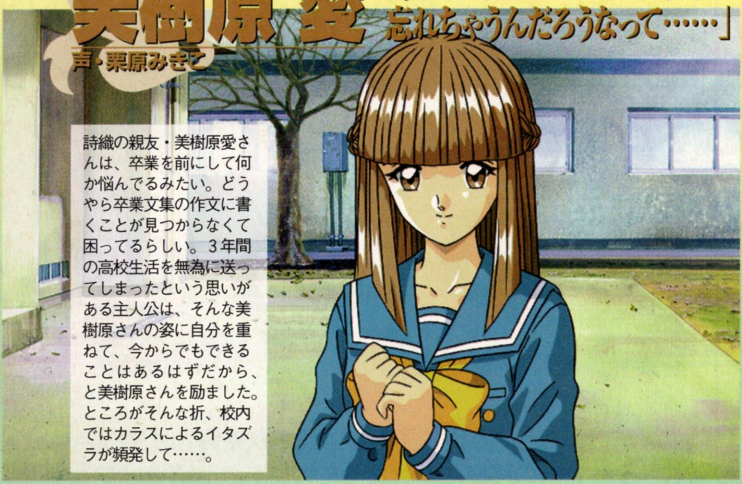
今作でのメインのミニゲーム!?

まずはこのマラソンゲーム。まだどんな内容になるかわからない点も多いけど、マラソン大会に向けて主人公がトレーニングするゲームなのだろう。画面の上の方にパラメータが表示されていて、左側にコマンドアイコンのようなものがあるから、「ときめき」本編みたいな育成ゲームなのかもしれない……って誰が見てもわかるか。



美樹原 愛「私のことなんて、みんなすぐ忘れちゃうんだろうなって……」

声・栗原みきこ



詩織の親友・美樹原愛さんは、卒業を前にして何か悩んでるみたい。どうやら卒業文集の作文に書くことが見つからなくて困ってるらしい。3年間の高校生活を無為に送ってしまったという思いがある主人公は、そんな美樹原さんの姿に自分を重ねて、今からでもできることはあるはずだから、と美樹原さんを励ました。ところがそんな折、校内ではカラスによるイタズラが頻発して……。

早乙女優美「優美、はりきっちゃいますからね」

声・よしきくりん



廊下を歩いていたら、どこからともなく騒々しい声が聞こえてきた。この声は……と思って調理実習室を覗いてみると、そこにはみのりちゃんの助けを借りて、料理と大格闘中の優美ちゃんの姿が。優美ちゃんは、すっごく元気な娘で、料理は苦手なはず——と思ってたら、なぜか主人公も料理の特訓に付き合わされることになってしまった。でも優美ちゃん、何で料理の特訓なんかしてるの？

清川 望「卒業しても今までと同じ水泳三昧の日々が待ってる、ってわけ」

声・笹木綾子



マラソンのため、と主人公に水泳を勧めてくれた水泳部のエース・清川望さん。彼女は卒業したら実業団に入って水泳を続けることが決まっている。これからも自らの目標に向かってがんばっていくんだと思ってたけど、清川さんはなぜか浮かない表情。主人公には熱心に水泳を教えてくれるけど、清川さん自身は気分が乗らないようだ。どうやらただのスランプとは違うみたいだけど……。

鏡 魅羅「私の美しさがわからない人と話しても時間の無駄ね」

声・五十嵐 麗



美人でスタイル抜群の鏡魅羅さん。卒業後はモデルになるんじゃないか、ってみんな噂している。どうやら噂は事実のようで、鏡さんはモデルのオーディションを受けたらしい。でも、そこで審査員の厳しい評価を受け、悩んでる様子。そんな時、主人公の何気ない一言にカチンときた鏡さんは、主人公を公園に呼び出す。その公園で2人はある少年と出会うんだ。でも……。

新ミニゲーム2 クッキングゲーム

優美ちゃんのミニゲームはお料理ゲーム。画面にボタンの種類と時間が表示されているのを見ると、どうやらボタンを順番に押していくゲームみたいだ。指示どおりできたら成功、ってところかな。でも、優美ちゃんの料理の特訓のはずなのに、なんで主人公が料理作ってるんだろう。



新ミニゲーム3 人語ゲーム

最後は美樹原さんのミニゲーム。美樹原さんの腕に止まってるのは、クロっていう名前のカラスで、動物好きの美樹原さんによくなついてるようだ。「人語ゲーム」というタイトルだから、このクロとコミュニケーションをするゲームなんだろうけど、どうやって会話するのかな？



館林見晴

声・菊池志穂

「あ、ごめんなさい！」

——ドン！

「あ、ごめんなさい。またぶつかっちゃったね。それじゃ——」

最近、よく廊下でぶつかる女の子。コアラみたいな変な髪形をしている。でも、彼女のことは名前すら知らなかった。いつも女の子の情報を集めている早乙女好雄も、彼女のことは知らないという。

この高校にはクラス替えがない。だから、違うクラスの人とは知り合えないこともある。彼女もそんな中の1人だった。でも……。

——ドン！

「あ、またぶつかっちゃったね」

……これって、ワザと体当たりしてるんじゃないか、と思うのだ。このコアラ娘、気になるな——。



ときめきメモリアルシンドローム

《学校へ行こう！》 俺には疑問がある～!! 何で今頃「ときめき」のオリジナルビデオアニメが発売されるんだ～?! 「ワ——!!（歓声）」 でも～!! 俺は全巻2本ずつ買うぞ——!! 「ワ——!!（歓声）」 それと～！ 東京・名古屋・大阪で制作発表会が行われるので、俺は全会場に自費で行くぞ——!! 「ワ——!!（歓声）」 まだ整理券を入手してない人は～!! アニメイトに問い合わせよう～!! ……って誰に告知してるんだ俺は——!!（ライター・桜崎）



ヒロイン・瑠璃に関

～るりいろのゆき～

瑠璃色の雪

完成度 **100%**

●キッド
●12月10日発売●6,800円
●恋愛アドベンチャー
●18歳以上推奨

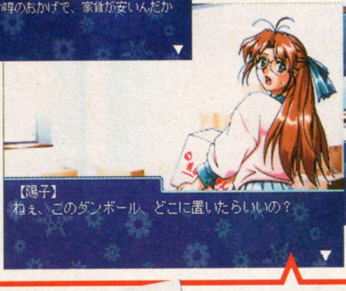
メーカーから一言　めっきり寒くなってきた今日この頃。瑠璃ちゃんには過ごしやすい時期になってきました。キッド内も風邪がはやっていまして、バタバタと倒れています。「……は倒れたままなのか?」という広告を思い出してしまう週末でした。　(ddlum)

ヒロインが雪女、という突拍子もない設定が新鮮な「瑠璃色の雪」。サターンへの移植にともなうイベントの改編やビジュアルの追加といった作業もようやく終わり、あとは発売を待つばかり。……ところで、ヒロインの瑠璃っていったいどんな女の子？　雪女って、どのへんが雪女？　今回はそんな疑問に答えつつ、ゲーム序盤の展開を紹介していこう。だけど最大の疑問は「雪女なのに金髪」ということだったりして。

プロローグ Prologue

ユーレイ騒ぎの犯人はツボから出てきた雪女!?





引越を手伝う幼なじみの陽子。この後、彼女にある「災難」が。



大仰に「封」と書かれたヘンな壷。まさか、ここから女の子が出てくるなんて……。

ひと月8千円。だけど幽霊が出ると評判の部屋に入居を決めた主人公。

「幽霊なんているわけないし」と思ったら、その夜、奇妙な夢で目が覚めて……。夢の影響か偶然か。床下から発見した壷を開けてみると、出てきたのは雪女!? こうして彼女との生活が始まるのだった。



これがウワサの奇妙な夢。
↑→これ、同一人物。



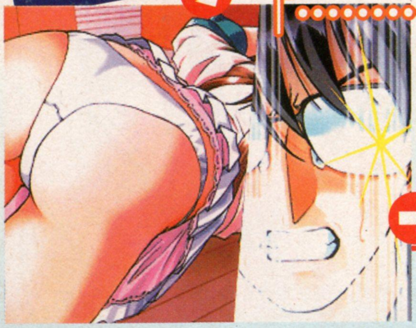
EVENT CHECK !

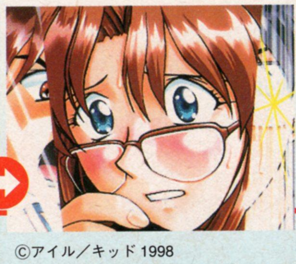
だから言わんこっちゃない



手伝いをしてくれるのはうれしいが、不用意にも彼女はミニのスカート姿でやってきた。そして、ものの見事に転倒し、えらい姿を兄と主人公の前にさらすことに。当然、それを見逃すはずもない主人公。陽子、哀れ……。

『…………………………っ!!』





むやみにハデなこの演出。そこまで喜ばんでも（笑）。

人ならざる彼女

記憶を失い、右も左もわからない彼女を放り出すわけにもいかず、うやむやのうちに居着くこととなった瑠璃。姿が消せるという能力を使い、学校にまでついてくる始末だが、なにせ彼女は雪女。たまにとんでもないことをしでかして、騒動の種をまくことも。そのおかげで退屈はしないから、こんな生活も悪くない？



クラスメイトの若葉の姉、双葉は活発な若葉とは対照的にひかえめ性格。ただ、外見上は親でも見分けがつかないほどそっくりなので、非常に紛らわしい。判別つく？

するヒミツの話





ヒミツ3 かなりの世間知らず

ずっと壷に封印されていたせいか、俗世のことにうとい（どころの騒ぎではない）彼女。もちろん、テレビだって知りません。「箱の中に人がいる」だなどと、なんてベタな感想を……。

←その上、記憶喪失ときてれば、恐いものはありません。何から教えればいいものやら。

ヒミツ2 熱いものが苦手

もともと熱に弱いとされる雪女だが、瑠璃の場合はもっと極端で、人の体温すら「熱い」と感じてしまうほど。おかげで手すら握れやしないけど、こんなことでこれからの生活、大丈夫？



ヒミツ4 姿を消せる

金髪で和服という格好のため、目立ちまくる彼女に「どうにかならんか？」といった類のことを伝えたら、事もなげにパッと姿を消してみせる瑠璃。「みなさんはできないんですか？」って、人間にはちょっと……。ちなみに驚いたりすると術が解けてしまうらしい。



ヒミツ1 空が飛べる

これだけでも人とは違うとわかる特異な力。まあ、飛ぶというより、ふわふわ舞うといったくらいの速度だが、何にしてもスゴイこと。陽子もビックリ。



ヒミツ5 無類のアイス好き

熱いものはムリだけど、冷たいものなら大丈夫。というわけか単なる好みか知らないが、彼女の好物はアイスクリーム。10個くらいは平気でたいらげます。

EVENT CHECK！

しまったと思ったときはもう遅い



それは預金をおろしに行った時のこと。背後に何かが勢いよくぶつかる音を聞き、「まさか」と思って振り返ると、そこには自動ドアに激突する瑠璃の姿が。仕組みを知らなきゃ、それも当然か……。



姿を消していたばっかりに起こった悲劇。顔面から、思いきり……。

EVENT CHECK！

ケガの功名？ それとも……

お金を持たない瑠璃が無銭飲食をしてしまい、謝罪する主人公。だが、その際になぜか店長に気に入られ、時給1,500円でバイトしないかと誘われる。条件はいいが、どうする？



左が問題の店長さん。主人公を見つめる目が怪しいけど、もしかして……。

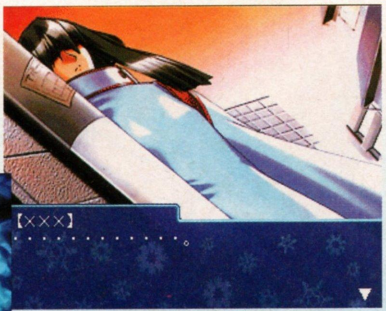
との生活は“平穏無事”とはいかないようで



陽子の兄が所属する「超常現象研究部」の顧問、香織先生。重度のオカルトマニアで、瑠璃に並々ならぬ興味を抱く。普段が真面目なだけにギャップがおかしい。

登場する女の子はまだまだたくさんいる。君を運命の人と信じてアタックしてくる後輩や、瑠璃と同じ雪女と名乗る女性など……チャンスを生かして親しい仲になれるかどうかは、今後の努力次第だ。

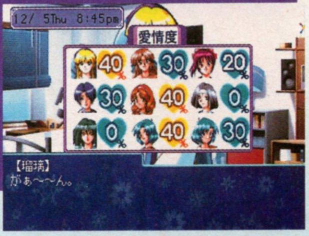
これも1つの縁なのか、瑠璃なくしては起こり得ない出会いもかなりある。退魔師の彼女もその1人。





愛情度 女の子の気持ちも一目瞭然！

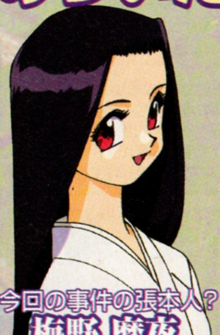
君に対する好意＝愛情度は、ゲーム中にいつでも表示できる。愛情度は日常のちょっとした会話内容で上下するから、まめにチェックするといいだろう。二者択一を迫られるような選択肢が多いのが悩みどころだけど。



ームセンター店員 雪山極楽紀行 炎の振り袖は死の香り!?」序盤ダイジェスト・スーチーパイアドベンチャー番外編「女子高生は見た!! 美人

ACT1 遭遇 夜の校舎に出現した火のついた着物と和服少女

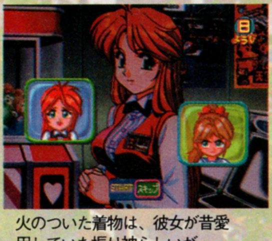
舞台となるのは「スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア」でもおなじみの神用賀の街だ。前作で登場したリリムとことりも、この世界にすっかりなじんでいるようだし、スーチー戦士たちも平和な日常を送っていた。そんな平穏を破るかのように、今回の事件は起こる。まずは事件に真っ先に立ち会ったと思われる水野ユキちゃんに、その時の様子を語ってもらうことにしよう。



今回の事件の張本人？

梅野 摩夜

神用賀高校で恐怖体験したユキは、翌日Yu&Meへ行ってキョウコさんにそのことを話すが、信じてくれない。そこへ昨日の和服少女＝摩夜が出現する。彼女は幽霊で、雪山に住んでいたのだが道に迷ったとか。摩夜はキョウコたちに、昨日ユキが見た着物を捕まえてほしいと頼む。さもなくば大火事になると付け加えて……。



火のついた着物は、彼女が昔愛用していた振り袖らしいが……。



驚いて身動きもできないんですが、目で着物の行方を追っていました。

土曜日の夕方、教室を出て廊下を階段のほうへ歩いてる時だったかな。窓のほうから着物がボウッと燃えながら、目の前を横切っていって教室へ入っていったんです。で、その後目の前に和服姿の女の子が現れて……。すっごい驚いたんですけど、家に連れて帰っちゃいました♥ でも彼女、どう見ても雪女って感じなんですよね。



水野ユキの証言

ちょっと脱線 神用賀の日常

うさぎハウスへ行くと、サユリさんがいるんだけど、なんか違和感が……。よーく見ると、バニーの耳を外しているのだ。物語の本筋とは関係ないが、スタッフの遊び心が感じられる一幕。

めったに見られないお姿。でも、この後すぐに……!?



DISC3の内容にもう一歩肉薄！

さてさて、昨日めでたく発売された「めちゃ限定版」だけど、無事に買えたかな？ 今週は完全新作となるDISC3のオリジナルアドベンチャーの中盤までのストーリーと、これまたDISC3に隠された技をふたつ紹介しよう。じっくりと遊びこんでくれ！



完成度100%

●ジャレコ●発売中（11月27日発売）
●7,800円●麻雀＋アドベンチャー
●18歳以上推奨
●CD-ROM3枚組●1人プレイのみ

メーカーから一言 「めちゃ限定版」の特典としてついてくるプレミアムテレカ（6種類）は入手したかな。秋葉原のソフマップ、メッセサンオー、メディアランド、トキワムセン、古河電機と名古屋のドルフィン山本の6店舗のみで実施中。なくなりしだい終了になるので注意！

アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版 発売5周年㊢パッケージ™

ゲームセンター店員 雪山極楽紀行 炎の振り袖は死の香り!?」序盤ダイジェスト・スーチーパイアドベンチャー番外編「女子高生は見た!! 美人ゲームセンター店員 雪山極楽紀行 炎の振り袖は死の香り!?」序盤ダイジェスト・スーチーパイ

ACT2 調査 東京が大火事に!? 三百年前の振り袖事件の謎

振り袖の情報を求め、キョウコとユキはセシルを訪ねる。そこへ現れたリリムは昔、摩夜に似た少女と契約したことがあるという。だが、少女は死亡、彼女の着ていた振り袖が呪われたらしい。学校へ向かい、校門で会ったミユリに振り袖火事の話を聞く。詳しく調べるため図書室へ急ぐキョウコたち。そこにいたリエは三百年前に起こった振り袖火事のことを説明してくれた。それはリリムの話と妙に符合する!!



呪われた振り袖!?

振り袖は、失恋のショックで病死した娘のもの。そして供養しようとした時、その大火事は起こった。



リリムの記憶

リリムと少女の契約は、「自分のせつなさを相手に伝えたい」というものだったらしい。だが、少女が望んだのは本当にそれだけだったのか？

浮かび上がる疑惑……



「みんな消えてしまえ……」

「夢の中で悪魔にとんでもないお願いをしちゃった」とことりに話す摩夜。悪魔って……!!



ACT3 結集 美少女雀士結集!! 第一目撃現場の神用賀高校へ……

おそらくリリムのいう「少女」は摩夜であろうし、摩夜のいう「悪魔」はリリムなのだろう。それに、摩夜がかつて愛用していたという振り袖と、大火事の原因となった「呪われた振り袖」にも接点がありそうだ。さらに摩夜がことりに話した悲恋の話……これらすべてが符合するように思えてならない。

ひととおり話を聞いたキョウコたちは、事態の重さを感じ取った。二人で解決できることではないと思った彼女たちは、他のスーチー戦士たちに招集をかけることにした。



篠原ありす

公会堂に行くと、ありすの新曲ライブの最中。拍手ボタンで君も参加せよ!!



一文字つかさ

知らぬ顔を決め込もうとしたつかさだが、結局ユキたちの挑発にのって……。



槙枝さなえ

ほやや〜んと、庭の掃除をしていたさなえさん。ちゃんと来てくれるかなあ？



みるく

リエの前で、ムリをしてウサギのフリをするみるくだが……もうバレてます。



いざ、核心に

夕方、公園に集合した美少女雀士たち。ストーリーは佳境を迎えようとするものの、彼女らが集まれば……「漫才」なんですな、やはり。大丈夫か？美少女雀士！ ちょっと不安だぞ(笑)

もはや暴露されてしまう事実 その1

フリー対戦モードに「ゲーム天国」のキャラ!?

先週「スーチーパイSpecial」からの隠しキャラを紹介したが、今週明らかになったのは予告どおり(笑)「ゲーム天国」に登場する5人だ。むろん他のキャラクターと同じように使える。多くの隠しキャラが存在が明らかになり、まさに夢の共演(狂宴!?)が実現したね！





由紀	セリア	みき	みさと	クラリス
タンヤオが好き	染めるのが好き	字牌が好き	運が悪い	チートイが好き

もはや暴露されてしまう事実 その2

メニューに「ゲーム天国」の由紀？

DISC3を起動した後に現れるメインメニューの人物を「ゲーム天国」の由紀にできる。やり方は、ミユリの部屋へ行きミユリが寝るまで待った後『そっと帰る』を選ぶだけ。また、コマンドで出す裏技もある。やり方は下を参照。

ふだんはミユリなんだけど……





DISC3を起動した直後の「STARTボタンを押してね」と表示されている画面で、XとZとSTARTを同時に押せばいい。



ルームメイトW～ふたり～

●データム・ポリスター●'99年1月発売予定●6,800円●リアルタイムコミュニケーションソフト●2枚組●全年齢推奨

完成度 90%

発売日がちょっと伸びたけど、2人に逢えるまでもう少しの辛抱。ガマンして待っててね。

揺れ動く3人の想い……

井上涼子シリーズが完結し、新しい作品として誕生した本作は、2人の女のコとの同居生活が疑似体験できるうれしいソフト。最初にソフトを起ち上げた日をベースに、起動のたびに日数をカウント。プレイヤーの生活とともに彼女たちの生活も進行していくのだ。



かおりちゃんと優子ちゃん。いきさつは違っても、プレイヤーとひとつ屋根の下で生活を始めることにはかわりない。やったね♥

事情はそれぞれ



ドキドキイベント満載♥





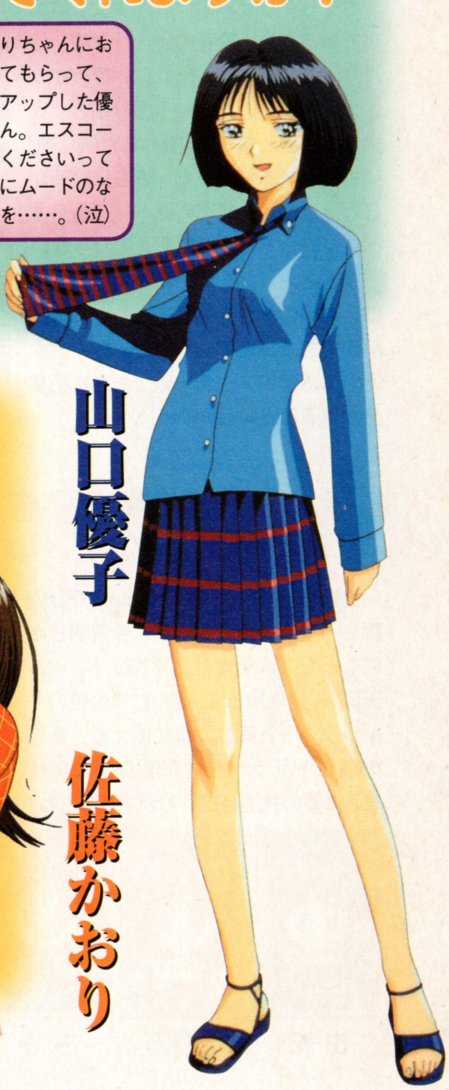




……エスコートしてくれますか？



かおりちゃんにお化粧してもらって、ドレスアップした優子ちゃん。エスコートしてくださいってお誘いにムードのない答えを……。(泣)



山口優子

制服支給されたんだけど、もう待ちきれなくて



深夜のキッチンに幽霊が！……と思ったら、実はナースの制服を着たかおりちゃんだった。支給された制服を学校まで待ちきれなくて着てみたんだって。そして、記念写真を頼まれちゃうのでした。



佐藤かおり


Summer Waltz
海へ
リアル麻雀アドベンチャー
12月上旬発売予定
予価1400円
A5判
112ページ
7人を完全GET!
リアル麻雀の女の子と
ラブラブになれる1冊!!
公式ガイド
完全攻略!
セガサターンで発売されている『リアル麻雀アドベンチャー 海へ～SummerWaltz～』を完全攻略!登場する7人の女の子別に攻略チャートをバッチリ掲載!通常のエンディングへの道筋に加え、ベストエンディングへの進め方を初公開!さらに隠しイベントの紹介など、完全クリアに不可欠なデータが満載の1冊。これで女の子をGETしよう!
© 1998 SETA CORPORATION



She'sn（シーズン）

●キッド●発売中（11月19日発売）●6,800円●恋愛アドベンチャー●18歳以上推奨

目指せ！秋と冬のCGコンプリート

シナリオをクリアしたあとに、名場面をタップリ楽しめる「CGモード」。これは、プレイ中に見たCGがストックされるシステムになっているのだが、数あるCGを1回目のプレイでコンプリートすることは不可能。それにはストーリーが深みを増す2回目のプレイが要求される。そこで、秋と冬の攻略では、CGの獲得に重点を置いて解説していく。





2回目では、選択肢が倍増し、ヒロイン以外の女の子との恋愛も楽しめる。

秋 第1回目 FIRST PLAY

ヒロインとエンディングを迎えるか、またはバッドエンディングとなってしまうか。これを決定づけるのがチャートの□の選択肢。これらを5つ以上選択することが条件だが、入手できるCGは少なめだ。また、1回目では必ず出現するCGがほとんどで、選択肢によって見られるCGは少ない。よって、残りに関しては、セカンドプレイで獲得することになる。



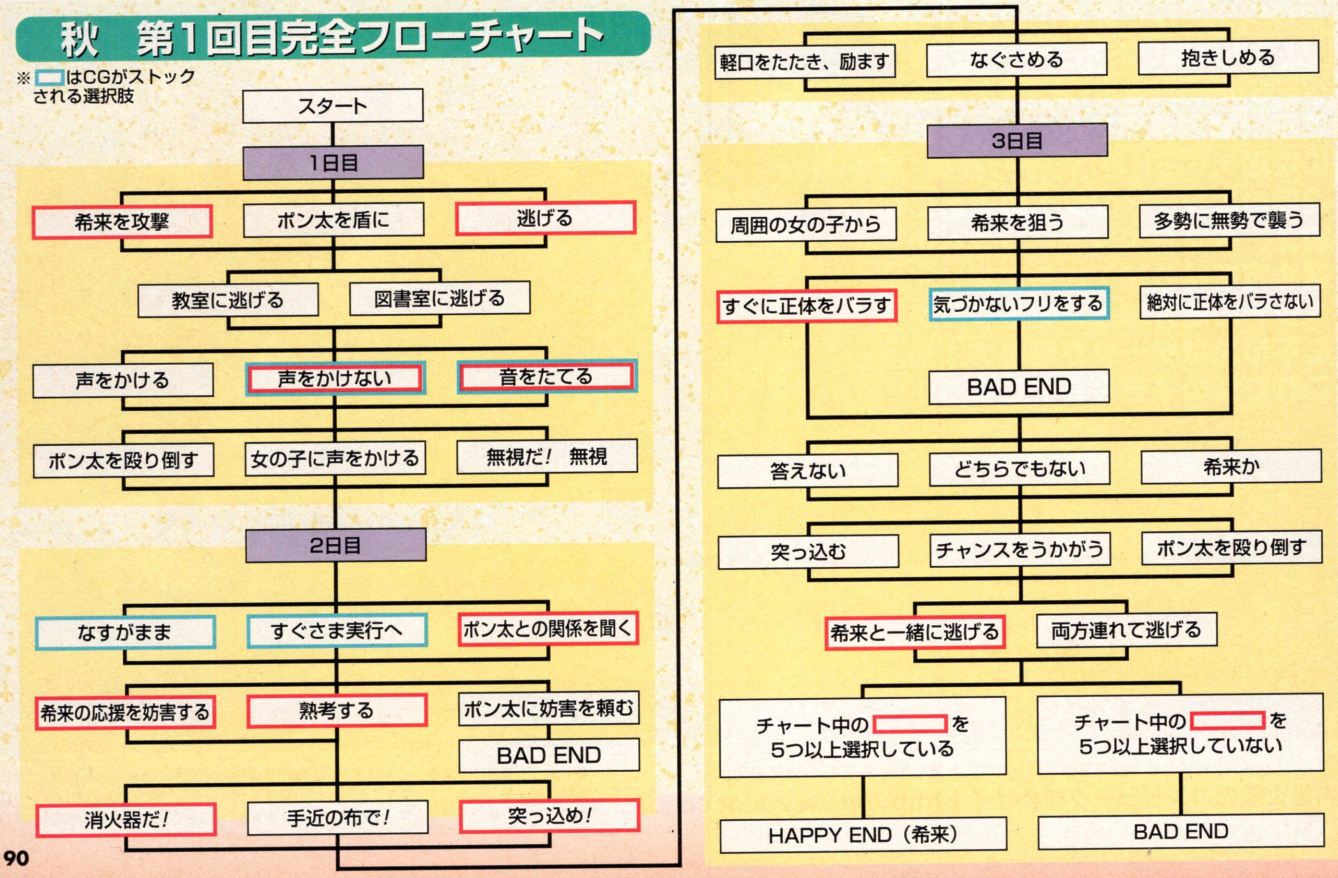
2日目の体育大会で、希来の応援ステージが発火。このとき、男勝りな彼女の意外な一面が見られる。

2日目は発火イベントがメインとなっており、たくさんのCGが鑑賞モードにストックされる



秋　第1回目完全フローチャート

※□はCGがストックされる選択肢



冬 第1回目
FIRST PLAY

チャートそのものは、他の季節と比べて短めとなっている冬のシナリオ。しかし、登場する女の子が3人もいるため、プレイ中に必ず入手できるCGの数は多くなっている。なお、エンディングを迎えるための重要なポイントとなるのは、2日目の麗香や瑞穂に対する態度だ。彼女たちに冷たく接すると、たちまちバッドエンディングになってしまうぞ。



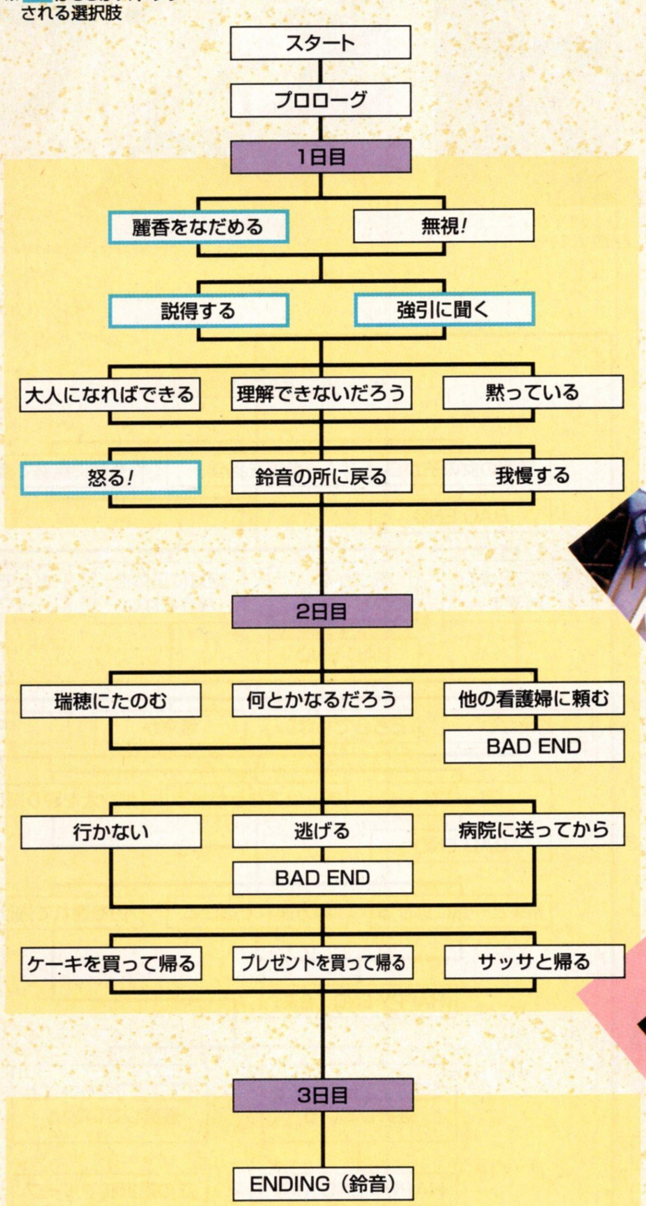
麗香、瑞穂への接し方で、入手できるCGは増減する。彼女たちを相手にしないことはバッドエンディングを意味するのだ。



病院で、鈴音の病状などの確認をする時は、必ず中島瑞穂の協力を仰ぐこと。そうしないと、彼女に関するCGがそろわないぞ。

冬 第1回目完全フローチャート

※□はCGがストックされる選択肢





鈴音のCGは、2日目までは選択肢に関係なく順序よくそろう。1回目で入手できなかった分については、選択肢が大幅に増える2回目の3日目で入手が可能だ。



麗華は、ただ優しく接してばかりいてもダメ。1日目の最後の選択肢では、あえて「怒る」を選択することで、CGを入手できる。



2日目の鈴音と外出する場面には、ストックされるCGが3枚ある。これは、バッドエンドを避けるだけでOKだ。



2日目に出現する鈴音の外出CGは、麗華と遭遇するまでのあいだにある。イベントが自動的に展開した時のものがストックされるぞ。



これは、3日目のプレゼントイベントのもの。これは、2日目の最後に「サッサと帰る」を選択していても、見ることができる。

エンディング間近となると、複数の鈴音のCGが必ず出現し、ストックされる。



秋 第2回目 FIRST PLAY

秋では、天堂希来以外にサブキャラクターとして宮ノ前円、そして不思議な女の子の3人が登場する。そうなると、2回目は3通りに分岐するのかな？と思われるかもしれないが、実はそうはならない。エンディングはあくまでも2つだ。この秘密の鍵を握っているのは、ズバリ不思議な女の子。彼女が、なぜ分岐を促す選択肢に多く関係しているのかを、よ～く考えてみてほしい。



２日目の体育大会当日には、不思議な女の子関連のイベントが自動発生する。さて、彼女の正体やいかに？



ある事件をきっかけに、希来との関係は一気に好転。彼女とのキスシーンがストックされる。



保健室へ逃げ込んだとき、彼女に声をかけるかどうかで、入手できるCGの数が変わる。



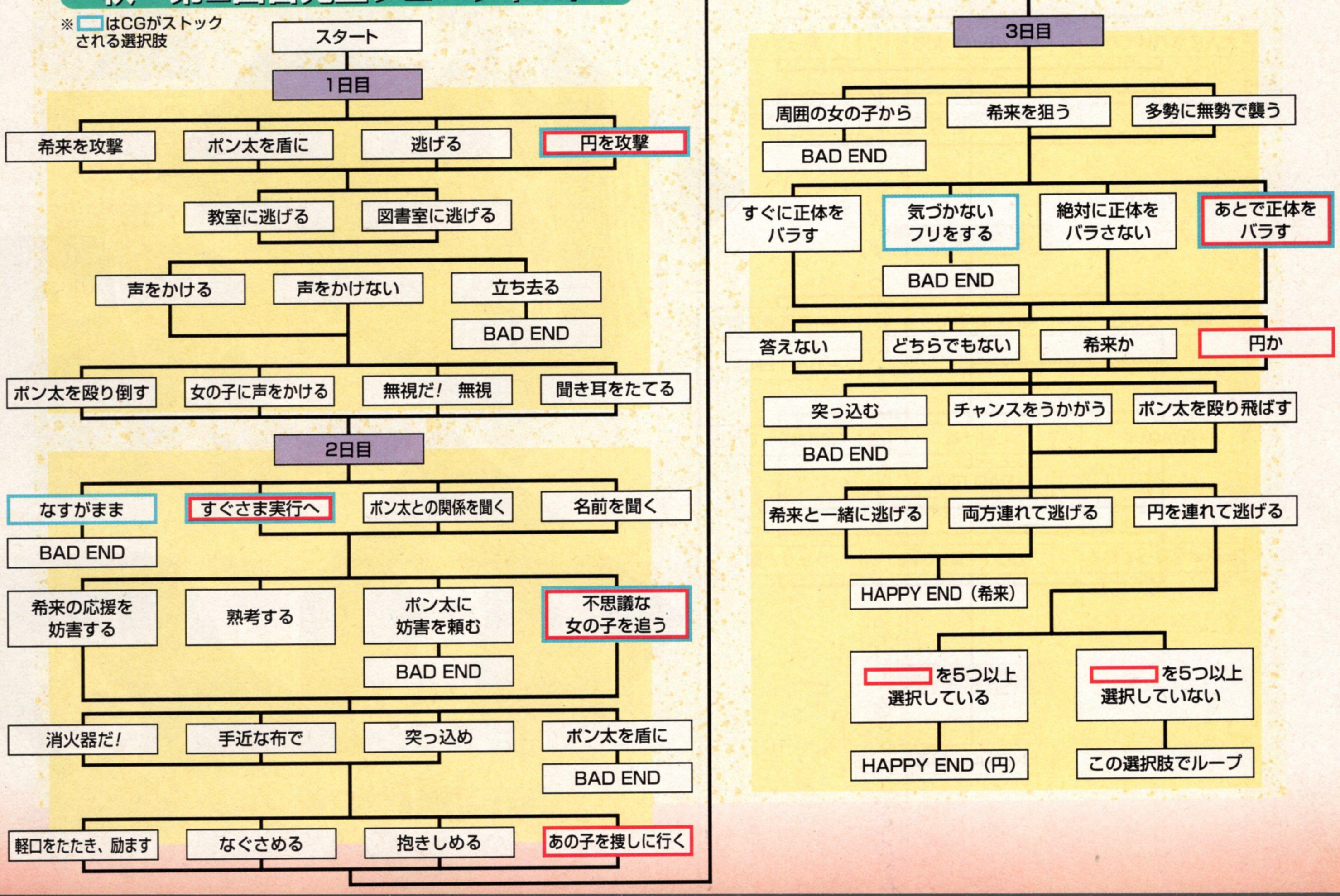
希来にちょっかいを出すような選択肢を選び続けることが、彼女へ接近するコツとなる。逆の選択肢を選ぶと……。



キスシーンのあとは、立て続けにエッチシーンへと突入。ウハウハなCGが一気にそろう。

秋　第2回目完全フローチャート

※□はCGがストックされる選択肢



冬 第1回目 FIRST PLAY

少なめというより、選択肢が皆無だった3日目にも分岐要素が盛り込まれた2回目。サブキャラクターの麗華、そして瑞穂のエンディングが用意されているわけだが、それらを見るには秋と同様に条件がある。条件は三者三様であるが、決め手となるのは2日目最後に出現する相手の選択。ここではっきりと意志表示することで、初めて条件が満たされる。



瑞穂のエンディングを見るには、たった1つの選択肢がカギを握っている。



彼女が幻かどうかは、キミ自身が判断するしかない。2回目最大の選択である。



鈴音の幻に対する選択肢が、鈴音とのエンディングに大きく影響してくる。



選択を誤らなければ、いよいよ物語は感動のエンディングを迎えることになる。はたして、鈴音はどうなってしまうのだろうか?



1日目のCGは、1回目と同じ。ただし、1回目にはなかったバッドエンディングにつながる選択肢があるぞ。



麗華への接し方によっても、CGの枚数は増減。サブキャラクターとのふれあいがあってこそ、CGをコンプリートできるのだ。

冬 第2回目完全フローチャート

※□はCGがストックされる選択肢

- スタート
- プロローグ
- **1日目**
  - 逃げる / 無視 / 説得してみる
  - 説得する / 無理強いは避ける
  - 大人になればできる / 理解できないだろう / 黙っている / 自分の意見を言う → BAD END
  - 麗香に迫る → BAD END / 鈴音の所に戻る / 我慢する
- **2日目**
  - 瑞穂に頼らない / 何とかなるだろう / 他の看護婦に頼む → BAD END
  - 本当のことを話さない / 本当のことを話す
  - 行かない / 逃げる → BAD END / 病院に送ってから / 行く
  - ケーキを買って帰る / とりあえず早めに帰る / 麗香と一緒……
  - 鈴音が好きだ / 麗香が好きだ / 看護婦の瑞穂が好き
    - □を3つ以上選択している → HAPPY END（麗香）
    - □を3つ以上選択していない
- **3日目**
  - 鈴音を抱きしめる / 鈴音を見つめる / 幻だ！ 信じない → BAD END
  - □を選択している → HAPPY END（瑞穂）
  - □を選択していない
    - □をすべて選択している → ENDING（鈴音）
    - □をすべて選択していない → ENDING（鈴音） ※1回目と同じ



リアル麻雀アドベンチャー「海へ ~Summer Waltz~」

●セタ●発売中(11月5日発売)●6,800円●アドベンチャー●全年齢推奨●1人プレイのみ

まだ君の知りえぬ「海へ」がある

「海へ」は1枚のジグソーパズル。そしてピースはヒロインに添い遂げてたどり着いたハッピーエンド、プレイを重ねて各シナリオの自然な並存具合やつながりを実感した時など、さまざまな形で散らばっている。その絵柄は人の数だけ存在するし、組み上げていくうちに別のものにも映ろうこともある。最後の1片をはめ込むまで続けるか、あえて空白を残して時を止めるか。楽しむ過程もまた無数だが、願わくはこの誌面がピース探しの手助けになりえることを。



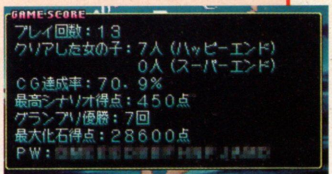




事前にハッピーエンドを見ていなくても、選択が完璧ならOK。ラブラブ状態突入の時期は全員異なる。

究極の"スーパーエンド"とは?

いったんエンディングまで到達した人は成績画面を見て気づいていると思うが、このゲームには"スーパーエンド"なるものが存在する。ハッピーエンドのほうはつつがなくプレイしていれば見られるから説明は不要だろうが、これはいったい何を意味するのか?



当然、スーパーエンドも7人全員に用意されている。がんばって攻略しよう。

種明かしをすると、これは完璧なプレイをした時にだけ到達できる、究極のエンディングなのである。だが、到達するには誰か1人のヒロインだけを対象にして、途中の選択肢やATSの判断を、定められた条件から1つもはずさず完璧に進めなければならない(親密度が最高値になるプレイ)。狙うのはかなり難しいが、運良く進められれば、途中から主人公とのラブラブ状態になって、それ以降の土、日がデート三昧の甘〜い日々に!

浜ヶ崎サマーライフ・ガイド ー後編ー 8/22〜8/30

それでは、みんなお待ちかねの後半スケジュールを公開! だけど、最終日の昼〜夕だけは自力で見てね。



遠野 みづき

宏美さんの好意で散歩に連れていったりと、ガホとの至福の時間を過ごすみづきだったが、ここから急転直下!

日付	時間	場所	備考
8/22(土)	朝	森林公園(広場)	先だってのガホとの散歩をうれしそうに晶に報告。
	昼	街(ペットショップ)	日課のペットショップ訪問で見たものは売約済みの張り紙。
	夕	小さな公園	いつかこうなるとわかってはいたが、落胆を隠せない。
8/23(日)	朝	街(ペットショップ)	無理に平静をつくろうみづきを慰めるため、クイズを出題。
	昼	砂浜	しばらくぶりに泳ぐみづき。そして過去の失恋を回想。
	夕	街(ペットショップ)	ようやく立ち直り、ペットショップ訪問も再開。
8/29(土)	朝	宿	月末の予定だったガホの引き取りが、急きょ早まった!
	昼	森林公園	公園内では、広場からひととおり回って探す。
	夕	街	街中には結局いないみたいなので、ATSは無視。
8/30(日)	朝	街	ようやく男を発見。だが、今度は消えたガホの捜索を開始。

キーポイント

22日 夕 流れる沈黙



とりあえずみづきを追いかけて公園に。ATSはあえて4連続入力せずに見守る。

23日 夕 みづき観賞



最後の選択肢で「みづきを見る」に決定すると、このシーンに。へんな視線は向けないように。

29日 朝〜夕 ガホ捜索



この日はずっと黒ずくめの男を探す。夕はゲーセン、ペットショップ、水着屋の順に行くと楽。

30日 朝 さらに捜索



効率良く進めるなら、バッティングセンター、ブティック、本屋、ペットショップの順に。



藤原　綾

物語の重要なカギを握る闇川鉄五郎がようやく現れる。ひいおばあちゃんの家と、なくした指輪の顛末は？

日付	時間	場　所	備　考
8/22(土)	朝	宿→街外れ	家が壊される前に、主人公をひいおばあちゃんに紹介。
	昼	街（本屋）	主人公の料理知識を測るクイズでちょっと一息。
	夕	宿（風呂）	本筋にはあまり関係ないが、いちおう顔を合わせておく。
8/23(日)	朝	宿（風呂）	失恋した晶を心配する綾。選択肢は「もちろん行って〜」。
	昼	綾の部屋	晶には悪いが、綾の部屋に寄る。こっちが本来の目的だし。
	夕	砂浜	精神的に強くなった綾。さっきの夢も話題に。
8/29(土)	朝	宿→闇川家	あの家の取り壊しが再開！　鉄五郎との約束が反故に？
	昼	病院	交番で道を訊いた後、鉄五郎が入院している病院に行く。
	夕	闇川家	源五郎を失脚させる書類のため、危険だが闇川邸へ。
8/30(日)	朝	宿→闇川家	ここでも弱気な態度はとらない。あくまで強気に。

キーポイント

22日 朝　少女と指輪



1人で様子を見に入った主人公の前に、謎の少女が。しかも、綾がなくした指輪を持っていた。

23日 昼　あの頃の夢



ドアを強くノックすると、夢に干渉するシーンに。選択肢は、幼い綾を思いやる感じで。

29日 昼　書類奪取計画



鉄五郎の側近に気付かれないように追う際、ATSは入力しそこねないように。

29日 夕　侵入経路は？



この日は結局追い返されるが、闇川邸への潜入方法を相談されたら強気に答えておく。



早坂　晶

晶の心中を思うと、現在の雄一の姿を素直に伝えにくい主人公。だが、事実はおのずと明らかになっていく。

日付	時間	場　所	備　考
8/22(土)	朝	森林公園（広場）	背後からこっそり忍び寄るのはひんしゅくを買うからバツ。
	昼	水沢家→喫茶店	ここまでしくじっていなければ、自動的に水沢家へ。
	夕	岬	8日の公園（ブランコ）での1シーン、覚えてます？
8/23(日)	朝	宿→晶の部屋	おばちゃんからは逃げず、晶の部屋へ慰めに行く。
	昼	晶の部屋	朝から引き続き、扉の前から慰める。
	夕	森林公園（広場）	さらに続けて慰める。この日はコレばっかりだね。
8/29(土)	朝	海の家	ゆかりに叱られてうなだれる晶。そばに残ってあげよう。
	昼	海の家	昼も自動的にここで過ごす。なんとか立ち直ってくれる。
	夕	晶の部屋	ペンギンのぬいぐるみをもらった経緯が晶の口から語られる。
8/30(日)	朝	海の家	晶とは直接会えないが、おばちゃんから話を聞いておく。

キーポイント

22日 昼　極悪ぶり露見



水沢家→喫茶店→岬へ。雄一の極悪ぶりが露呈。さらにその後のシーンで晶は決定的に失恋。

23日 昼　根気よく慰める



晶を追いかけるプレイなので、今度は綾の部屋のほうを無視。華麗なステップを披露せよ。

23日 夕　さらに公園でも



最初のATSで晶を見つけたら気をまぎらわせる話題をふる。芸人には失格しなくていい。

29日 夕　心がゆらぐ晶



このあたりから、雄一に遠慮せず主人公も積極的にアタック。気になる存在は、もちろん……。



香山　タマミ

相変わらず続くタマミのすっとんきょうな行動に翻弄される主人公。めげないめげない、明日があるさ。

日付	時間	場　所	備　考
8/22(土)	朝	宿（風呂）	はずすとコカンとコケンに関わる日本語クイズ。
	昼	街（ゲームセンター）	ハンカチを捨てるわ、帽子を飛ばすわと、謎の行動。
	夕	海の家	おばちゃんに頼まれるがまま、タマミの部屋の前へ。
8/23(日)	朝	砂浜	“女の子用”の占い本で主人公と真理さんを占う。
	昼	海の家	主人公が“元凶”かはともかく、新婚生活の妄想に突入。
	夕	宿（風呂）	あまり口にしたくない組み合わせが多い“食べ合わせ”。
8/29(土)	朝	宿（風呂）	真理さんに究極のテクを伝授されるも、身に付きそうもない。
	昼	砂浜	残り少ない滞在期間に焦りすぎ、結局空振りのタマミ。
	夕	街（ゲームセンター）	今度も失敗。しかも相手には中学生と間違われているし……。
8/30(日)	朝	砂浜	海から観光客の姿も減り、夏も終わる。そしてタマミは1人。

キーポイント

22日 昼　またも感化



いつもとしゃべり方とか、立ち居振る舞いが違っているタマミ。そういえば、思い当たるフシが。

22日 夕　自己嫌悪



車にはねられそうになった事はさておき、感化された自分がイヤになったタマミを元気づける。

29日 朝　最終戦へ



真理さんも自分と同じ目的だったと知り、情け無用の戦いに。主人公にとっては好都合？

30日 朝　敗者は灰に



いちおう話しかけておくが、無理に用事を作らずに立ち去るのも思いやりかと。



来宮 ゆかり

ゆかりのシナリオは、浜ヶ崎という地の神秘性に最も密接な関わりをもつ。それだけに難易度も高い？

日付	時間	場所	備考
8/22(土)	朝	図書館	ATSでも手がかりになりそうな本はない。PIV豆本？
	昼	宿(風呂)	謎解きからちょっと離れて風呂で休憩。
	夕	化石博物館	人魚の化石は発見されたことがあるのか？　それとも……。
8/23(日)	朝	海の家	綾の美点は人魚の血をひいていることに起因する？
	昼	街外れ	古くからの言い伝えは、お年寄りに尋ねてみるのが早道。
	夕	大作の家	スエさんに教えてもらった大作の家へ。選択肢に注意。
8/29(土)	朝	海の家	しょげる晶には申し訳ないが、ここは当然ゆかりを優先。
	昼	街(メガネ屋)	からまっていたネックレスがようやくはずれる。
	夕	海の家	ここまで問題がなければ、主人公のいつもの妄想シーンに。
8/30(日)	朝	宿(風呂)	クリスも人魚の化石に興味を示す。何か知っているのか？

キーポイント

22日 夕　人魚の化石



これまでの経緯を理解していれば、「永遠の幸せ」という、曖昧な表現の理由がわかるはず。

23日 夕　分岐に注意！



ここを訪ねた経緯を黙っていると、ネックレスを引きちぎられる。ハッピーエンドも……。

23日 昼　スエさんのお話



浜ヶ崎で生まれ育ったスエさんからいろいろ聞く。最初のATSは入力して力説。

29日 昼　ようやく解放



店員の腕を信用していいものか疑問だが、案外あっさりはずしてもらえる。重要なクリア条件。



クリス・ガーランド

クリスの目的は、「刀匠の息子」の内容の検証だけではなかった!?　後半は、隠された秘宝の謎を追って山道へ。

日付	時間	場所	備考
8/22(土)	朝	宿(風呂)	運良くタマミが当てると、結構こっちもうれしかったりする。
	昼	街(本屋)	近々、「刀匠の息子」の詳説本が発売されるらしい。
	夕	図書館	図書館で調べ物。ここでは主人公に手伝えることはない。
8/23(日)	朝	山	本格的な秘宝探しを開始するが、まだ収穫はなさそう。
	昼	山	昼も引き続きここで行動。クリスのことはもちろん好き？
	夕	海の家	例の本はもうすぐ入荷。そして主人公の飽くなき妄想場面。
8/29(土)	朝	街(本屋)	例の本を探すも、すでに売り切れ。それを伝えるために山へ。
	昼	山	この山の昔の姿を知るスエさんから、新たな情報を聞く。
	夕	宿(風呂)	いったん仕切り直して、明日に賭けることに。
8/30(日)	朝	宿(風呂)	化石マニアの主人公も、さすがに人魚の化石は知らない。

キーポイント

22日 夕　ここは静観



順調に進んでいても、ここでは時間が進まないので、クリスと話した後は他で時間をつぶす。

23日 昼　諦めるな！



描き写した地図をもとに探すが、進展はほとんどなし。だが、ATSでは簡単に諦めないこと。

23日 朝　秘宝探索



朝から昼まで秘宝探し。気持ちはわかるが、ATSには焦って反応しないように。

30日 朝　人魚の化石？



この期に及んでまだ何か隠していそうなので、そのへんを容赦なくATSで追及する？



栗原 真理

ハッピーエンドを狙うならば、23日のデートイベントにこぎつけるのが肝要。あとはひたすら追っかけ。

日付	時間	場所	備考
8/22(土)	朝	海の家	夢のイベントなどが正道ならば、主人公からデートに誘う。
	昼	宿(風呂)	海の家から戻ってきたら、明日のデートの打ち合わせ。
	夕	宿(風呂)	「見えない所が太った」発言に興奮する主人公。青いのう。
8/23(日)	朝	砂浜かデート	デートなら化石博物館。そうでなければ砂浜でタマミの占い。
	昼	海の家かデート	デートでなければ、海の家で主人公の噂を盗み聞き。
	夕	風呂かデート	デートでなければ、タマミもまじえて食べ合わせの話題。
8/29(土)	朝	宿(風呂)	女の戦いは、主人公が心を変えてなければ真理が優勢です。
	昼	街	ATSで入力すると、街の入り口にいる真理さんを発見。
	夕	砂浜	真理さんの選択肢しだいで独自内容も変化。
8/30(日)	朝	化石博物館	最後のあがきか、こんな所でオトコ探し。主人公の立場は？

キーポイント

22日 昼　デートの相談



ここでも会っておかないとデートイベントは起きない。選択肢はマジメに答える。

23日 昼　魅惑の妄想



デートに誘わなかった場合、親密度が高ければ妄想シーンに。ただしハッピーエンドは断念。

23日 朝～夕　念願のデート



デートコースは化石博物館→森林公園でボートに乗る。苦節の末、やっと振り向いてくれた。

29日 昼　立花リターンズ



とっくに縁が切れていた立花親子再び。ここは侠気を発揮して怒り爆発、鉄拳制裁！

コスプレフォトイベント 至難2大ヒロイン攻略！

前回の記事で、各キャラクターのコスプレ写真が見られる隠しイベントを紹介したのを覚えているだろうか？ 初日の朝、まっさきにブティックに行くというアレのことだ。これは基本的に親密度のいちばん高いヒロインの写真が見られるのだが、実際にプレイしてみるとタマミとクリスに関してはけっこう難しかったりする。というのも、タマミは普通に進めていくと9日の朝に、おばちゃんに強制的に部屋に行かされ、肝心のブティックに行きそびれる。そしてクリスの場合は、他の６人よりも会える回数が２つ少ないため、親密度が基準値まで上げにくい（抽選にはずれる）。ただでさえ貴重なシーンなのに、些細な理由で見逃してしまうのは悲しい。というわけで、ここでは２人のコスプレ写真を見るための確実な手順をレクチャーしていこう。

タマミ編

問題なのは、おばちゃんに呼び止められてしまう９日の朝だが、実はこのイベントは、８日の夕に山へ行ったかどうかが影響している。正確には、この山に行った際、タマミと頂上まで登っていると翌朝に呼び止められ、頂上まで登っていなければ単にグチを聞かされるだけで済む（時間も経過しない）。確実にいくなら、８日の昼まではタマミをきっちり追って親密度を十分に上げておき、８日の夕は他のことで時間をつぶすといい。

この山登りイベントを見ていなくても、いちおうハッピーエンドへの到達は可能だ。

クリス編

クリスの写真を見るための手順は、以下のスケジュール進行と選択決定でＯＫ。８日の朝が意外な盲点。

●８月１日の朝：ブティック→風呂
アンケートに答えた後、宿へ。厳次郎は適当に。クリスと会った時のＡＴＳに入力後、選択肢は「ああ、そういえば～」、「よし、オレが当てて～」の順に決定。それ以降の選択肢は影響しないので何でも可。

●８月１日の昼：本屋
話しかけた後のＡＴＳは両方とも入力。

●８月２日の昼：風呂
化石コンテストで優勝経験がある場合、副賞は無視。

●８月２日の夕：砂浜
クリスと話した後、他の女の子とも会話。肝試しの結果は何でも可（クリスとは結局行けない）。

●８月８日の朝：本屋
ＡＴＳは入力しない。話しかける時は「………。」を選択。その後の選択肢は「読書のジャマ～」と「クリスの横顔～」のどちらでもいい。上巻は当然読む。

●８月８日の昼：砂浜
話しかけた後、「基本的に日本語が～」を選択。日本語に関するクイズには参加。３問とも正解すること。

●８月８日の夕：風呂
選択肢などはないが、しっかり会っておく。

●８月９日の朝：ブティック
ここまで間違いがなければ写真が観賞できる。



実はこのシーンが翌朝の分岐に影響していた。



これはファンタジー系の写真。バニガもある意味で必見。



クリスの場合はこの画面を見るのがひとつのポイント。



金髪のクリスだと、同じ服でも違った趣がありますな。

ひそかにたのしい伝言板

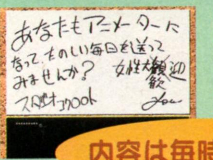
ところで、浜ヶ崎駅に伝言板があるってことは気づいていたかな？　ここには開発者や声優からのメッセージが、ひそかに書き込まれているのだ。見る方法は、いつでもいいから駅（街の西側）に行って、そこでＡＴＳを入力するだけ。メッセージは何回でも見られるし時間も経過しないから、本編を進めるかたわら、ついでに立ち寄ってみよう。内容は日にちと時間帯ごとに変わるぞ（つまり28種類）。なかには、意外な有益情報もあったりなかったり……。

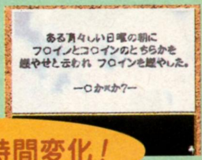
駅前でATSを入力する



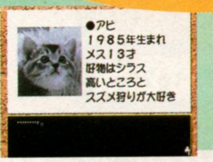


駅に行くと出るこのATSは、受付時間が短いので、すぐに入力。失敗しても、来なおせば大丈夫。





内容は毎時間変化！





締切迫る！ 今ならまだ間に合う「スコアアタックコンテスト」最終告知!!

本誌11月20日号でもお伝えしたとおり「海へ」の発売を記念して、現在スコアアタックコンテストを開催中だ！ 集計は、シナリオ得点部門、化石得点部門、ＣＧ達成率部門の３つと、そのすべての合計ポイントで競う総合チャンピオン部門を設けている。それぞれの入賞者には、リアル麻雀グッズや、「海へ」のオープニングで使用されたセル画など、価値ある賞品を多数用意しているのでガシガシ応募してほしい。ハガキの書き方は欄外を参考に、以下のあてさきにＧＯ！　締切は間近に迫っているけど、これからプレイする人でもまだ十分に間に合うぞ。

あてさき

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「リアル麻雀アドベンチャー
スコアアタックコンテスト」係まで

締切：1998年12月13日(当日消印有効)

部門別・スコア稼ぎポイント

CG達成率・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

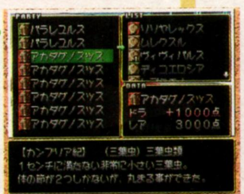
少しでも達成率を上げるならば、ハッピーエンドを見た後も繰り返しプレイしよう。クリア後に解禁されるグラフィックや、まだ選んでいない選択肢での分岐、デートでしか見られないものなど、２回以上やらないと見られないものもたくさんあるからだ。とにかく、時間が許す限りあらゆる行動をしらみつぶしに試してみよう。タイトル画面の「？？？？？」は、ある条件を満たすまで解禁されないが、もし見られれば達成率はかなり増えるぞ。



話しかける際、あえて普通なら選びそうもない選択肢に決定すると、このような画面が隠されていることも。全メッセージを読むくらいの根性で。

化石得点・・・・・・・・

スタート時に化石ボックスに入っているドラや、平日の発掘の結果、Ｐ７の４人がトレードに出してくる化石は、ランダムで決定されている。流れがいまいち芳しくない場合は、ロードし直すというのも有効な手だ。あと、特定の日時の伝言板に、ちょっといい情報が書かれているぞ。



シナリオ得点・・・・・

これは７人の親密度の総和なので、ハッピーエンドに到達しても450点前後が関の山。だが、広く浅くの八方美人プレイを心掛ければ、520点くらいは取れる。具体的には、ヒロインが２人以上いる場所を狙っていったり、時間が経過しない会話（親密度が低いと後半によくある）を利用して稼ぐ。当然、バッドエンドは必至なので覚悟せよ。



【ハガキの書き方】ハガキの裏に、スコア画面に表示されているＣＧ達成率、最高シナリオ得点、最大化石得点、そしてパスワードを。そして君が応募する部門名、希望する賞品があればその賞品名（種類は前回の告知を参照）も併せて記入しよう。もちろん、君の氏名、住所、年齢、電話番号、職業も忘れずに。応募は何通でもＯＫだが、集計はスコアの高いほうを優先するぞ。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGASATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

11月27日～12月3日 発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー ●REI ●出口かおり

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー ●いしばん ●金子光晴

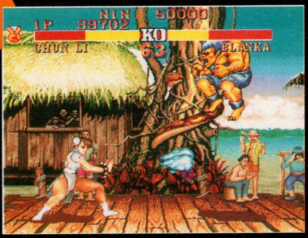
ゲストライターズ

ドリマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー ●うまのすけ ●電波宙年

カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～

12月3日発売



●カプコン
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(対戦格闘)
●無限コンティニュー制
●1～2人用(対戦)

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.66



格闘ゲームファン必携の1本!

対戦格闘ジャンルの先駆けといえる「ストリートファイターII」シリーズ3作品を収録。

トレーニング、コレクションモード等もあり。

Vol.1 162Pへ

あの頃は……

私のゲーセンデビューはちょうど「ストII」が出始めた頃。あの頃はまだ通信対戦台なんてなくて、普通のテーブル筐体に並んで座ってたんだよね。そんな思い出がよみがえってくるほど完全移植。「封印」といったバグ技も確認できたし。これらの言葉に「なつかしぃ～!!」と感じられる人は迷わず買いましょう。トレーニングモードは当時できなかった連続技を練習するのに最適。めくり、とくバンなど思う存分練習できます。おなじみとなったコレクションモードでは、あの西村キヌさんのイラストが堪能できるのがうれしい。（REI）

8

シンプル・イズ・ベストの見本

俺の格ゲー歴も、ここから始まったんだよな。今でも十分面白いよ(断言)。まわりのライターを巻き込んで、てんやわんやの盛り上がりを見せるくらいだから。攻撃のダメージが大きいとか、投げ間合いが広いとか、すぐピヨるとか、リュウ・ケンの下弱P→下中Pが目押しでつながる!?とか、懐かしさにひたってしまった。システムが複雑な近年の格ゲーより、本作のようなシンプルな闘いのほうが、実は熱かったりするんだな。細かい設定のできるトレーニングモードやこれは!という隠しモードもあって、お買い得感高し。（いしばん）

8

ストIIの集大成

とにかく懐かしい。こんな技があったとか、このキャラが強かっただとか、そんな昔話をしながらプレイできていい感じ。このゲームがゲーセンに通うキッカケとなったオイラにはたまりません。完全移植のため違和感はなし。あの理不尽な速さで反応するCPUキャラも健在。読み込み時間も短く、ストレスなく遊べるぞ。そして、本シリーズではおなじみのコレクションモードは「ストII」から「スーパーストIIX」までのイメージイラストなどが納められているので、コレクション性も高い。往年の「ストII」が好きな人は買って損はないでしょう。（うまのすけ）

7

ウイニングポスト3 プログラム'98

12月3日発売



●コーエー
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG(競馬シミュレーション)
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33



新しく生まれ変わって登場!

種牡馬を所有し、新たな血統を作り上げる競馬シミュレーションに'98年版が登場。

オリジナル種牡馬もエディット可能になった。

Vol.32 160Pへ

万里の道も一歩から?

何より最初に自分の種牡馬を作成できるってのがいいですね。血統と呼ばれるまでには途方もない時間を要するけど、このテの馬ゲーが好きな人は、のめり込めること請け合いです。ライバルは別に必要ない気もするけど、短期目標の設定はプレイ意欲を持続させる意味ではよかったかな。基本システムは前作とそう変わらないけど、全体的にていねいな作りで安心してプレイできます。惜しむらくは若干ロードに時間がかかること。それともう少し細かく調教方針が決められたり、受胎用牝馬も設定できるともっとよかったんだけどね。（かおり）

8

この改良をどう評価するか

前作からの大きな変更点は2つ。1つは種牡馬のエディット。自分で思い入れのある馬を再現できるようになっている。もう1つは短期目標の設定。"牡馬3冠を勝つ"などの具体的な目標ができて、漠然とした目的のゲームが少しわかりやすくなった。どちらもゲームの特性をよく理解した改良だといえる。ただ、ゲームの基本的構造は前作と全く同じ。血統や生産がメインなので、初心者には敷居が高いかもしれない。あと、新年度版を出してくれるのはうれしいけど、毎年買うことになるのはやむを得ないのか?（金子）

7

ライバルの登場がいい

地方交流レースが倍増するなど、98年最新データに更新されているが、内容自体に大きな変化がない。「最新データで遊びたい」という人以外は、前作でも十分かと。ややもすると間延びしたプレイになりがちだが、新たに追加された2人のライバル馬主の登場によりプレッシャーがかかり、プレイに張りができたのはいいと思う。数多くの人脈を広げる、海外レースに出馬するなど目標を立てれば、実現した時の喜びもひとしおだ。あとリラックスしたBGMが、社長(オーナー)気分を盛り上げてくれる。（電波）

7

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビュアーのコノミがわかるぞ。

いしばん
最近、予定がつぶれる。キャンセルしたりされたり。なんなんでしょね一体!? 引っ越ししたら、少しは遊ぶ時間がもてるかなぁ。

電波宙年
パソコンで流行してるビジュアルノベルを買い漁ってプレイしてます。あと「エボリューション」もやりたいのですが、お金が……。

REI
あう～ドリームキャスト予約できなかった(泣)。こうなったら秋葉原で朝並ぶ覚悟。次の出荷など待ってられない。

うまのすけ
カプコンのAC新作「ジョジョの奇妙な冒険」に期待。こういうゲームをどんどん出さないかな? 「キン肉マン」とか面白そうだと思うけど。

スーパーロボット大戦F&F完結編

パーフェクトリファレンス

スーパーロボット大戦F
スーパーロボット大戦F完結編

FとF完結編のすべてがこの一冊に!



11月下旬発売予定!!

予価2,300円/B5版
大容量 440ページ



- ●イベントフローチャート付きマップ攻略
- ●全パイロット&ユニットデータ
- ●精神コマンドコンボ集
- ●パイロット&ユニット図鑑100%への道

ファンを熱狂の渦に叩き込んだ"F"&"F完結編"。この2作が1冊の攻略本となって見参! 両作品の全ユニット、全パイロットの完全データをはじめ、完結編で好評だったイベントフローチャート付きマップ攻略、してこれまでふれられていなかった隠し要素が大容量440ページの中にみっしり詰め込まれています。もちろん本誌だけのオリジナル企画も満載。これを買わずして"F"&"F完結編"は終われない!

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売:Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便(商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注:一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

レッドカンパニー西の市通り!!

RED
(株)レッド カンパニー
http://www.red-jp.com/

レッドといえば酉の市、その模様を詳しく紹介するぞ!

レッド恒例!! 酉の市参拝を密着取材!!

ドリームキャストマガジンになって「酉の市」もリニューアル!! その記念となる第1回目は、このコーナーの名前の由来ともなった、鷲神社の酉の市を取材してきだぞ。レッドカンパニーは、酉の市のど真ん中にあるため、毎年いろいろな人たちが集まるので有名。幼いころからこの界隈で育った広井氏にとってみれば、酉の市は心高鳴る夢の祭なのだ。もちろん、参加は毎年、家族=レッド社員全員で。明貴美加先生や横山智佐さんも姿を現して、レッドの夜は遅くまで盛り上がっていたのだ。津波のように押し寄せる人混みの中、酉の市を楽しむ広井氏率いるレッドの面々を密着取材。つ、疲れたぁ～。

福を集める熊手と酉の市ーその由来

開運、商売繁盛に御利益のある神様として、千束の地に祀られた天日鷲命。鷲(おおとり)大明神社の由来はここから来ている。後に日本武尊が東夷征討で勝ち戦を収めた際、鷲神社前の松に武具の熊手をかけて祝ったのが十一月の酉の日で、以来酉の祭(とりのまち)として毎年祝われるようになった。



鷲神社にはその故事から日本武尊も併せて祀られている。武具を模した熊手が福を集めるものとして売られるようになり、そこから酉の市となった。

浅草・千束鷲神社はこちら!!

浅草に近い千束は、徒歩で行くなら地下鉄日比谷線の入谷駅が最もアクセスしやすい。酉の市は、毎年11月の酉の日、年によって2回ないし3回開催され、午前0時から午後24時まで行われる。今年はもうないけど、来年も行けば広井氏を見られるかも!?



台東区千束3丁目18-7

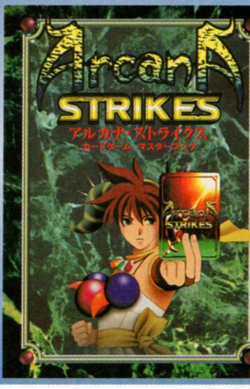


アルカナ・ストライクス カードゲーム攻略本 ソフトバンクより発売中!!

サターンで発売されている「アルカナ・ストライクス」がホンモノのトレーディングカードゲームになったことは、もうみんな知っているかな? 高い戦略性が盛り込まれたこのゲームに勝つために、ソフトバンクが攻略本を発売。内容も、ルール解説とリプレイを織り交ぜてとてもわかりやすくなっているのだ。この本で知識を身につけたら、実際に友達と戦ってみよう!!

アルカナマスターとしての知恵と勇気をつかめ!





●アルカナ・ストライクスカードゲームマスターブック●ゲルム社編●ソフトバンク刊●2100円(税別)●'98年10月29日発行

レッド社員総出で千束の町をぶらりぶらり……

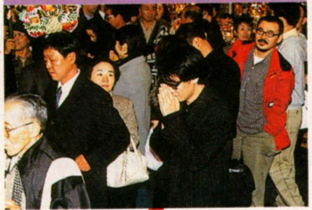
①いざ出陣!!



全員の準備が整ったら、さっそく千束の町に繰り出す。今年はどんな熊手かな。

②まずは参拝…

去年の熊手を返納したら御参拝。来年も福来たるいい年でありますように。



③こんな人たちも来ていたぞ!!



声優のみなさん



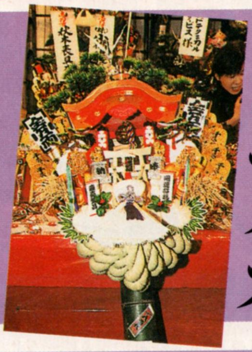
東北新社佐藤さん

酉の市にあんなゲストやこんなゲストも多数参加。横山智佐さん、田中真弓さん、岡本麻弥さん、西村ちなみさん、東北新社の皆さん、知る人ぞ知るDJやまけんさんも顔を見せた。

④大きな熊手!!



普通じゃちょっと手を出せない巨大な熊手。もちろん買ったあとは三本締めで。



見よ!! このサイズ

⑤あんな屋台、こんな屋台……



和牛ステーキ

こちらの和牛ステーキは、いわゆる鉄板バーベキュー。肉汁がたっぷりでボリュームもアリ。500円。



アユの塩焼き

最近の屋台は本当にいろんなものが売っている。鮎の塩焼き600円。お酒にピッタリの大人の味なのだ。



人力車

お喋りも楽しい人力車。ふだんは浅草を回っているそう。2000円から。

酉の市おみやげプレゼント!! 広井王子氏サイン入りダルマ他3名様に!

というわけで、酉の市帰りのドリマガ編集部から、広井王子氏のサイン入りダルマをプレゼント。オマケにサクラ担当のがすけつから、ポ○モン金太郎飴もプレゼント。まあ、なんて太っ腹。希望者は希望賞品名及び住所氏名ほか必要事項をハガキに書いて、右のあて先まで。えっ？ がすけつのサイン？ 入れてほしいなら……。



広井王子氏サイン入りダルマ　2名様

ポ○モン金太郎飴　1名様





このズラリと並んだダルマの中から、特別に形のいいものを厳選して大プレゼントっ!!

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「酉の市おみやげプレゼント」係まで

ハドソン+レッド、最強タッグのGBソフト「ロボットポンコッツ」

ポロンボ島に住むユースケは、突然おじいちゃんのスポロじいから、失敗作のおんぼろロボポンと倒産寸前のロボポン派遣会社を譲り渡される。いきなり社長になってしまったユースケは、ロボポンを育てながら、会社を盛り返して、バトロボ大会を勝ち抜いて……と、忙しい毎日を送ることになる。ポロンボ島はロボポンと人間が共存する世界。そんな、不思議な世界を中心とした波乱万丈のストーリー。豊富に用意された仕掛けを、すべて遊ぶことができるかな!?



「じしゃく」を使って仲間のロボポンを増やしていこう。



バトルの種類は全部で5つ。カだけでは勝ち抜けないぞ。

このソフトを遊び尽くせるか!?



3タイプのロボポン、進化システム、会社の増築、赤外線による簡単通信対戦、テレビなどのリモコンで変化が起きて、カートリッジのスピーカーから音が出て……さらに、育てたロボポンをN64版で対戦させることも……。

パッケージは2種類あるぞ!!





●ハドソン●12月4日発売予定●3,800円
●コミュニケーションRPG●GBKiss搭載
●太陽(SUN)星(STAR)、両バージョン同時発売

HELLO!! CAPCOM' Vol.68

ハロー!! カプコンダッシュ

今回はシェーキー秋友の新連載『怪物夜話』がついに開幕。吸血鬼や狼男といった「ヴァンパイア」シリーズでお馴染みのモンスターを、いろいろな角度から解説してくれます。これを読めばキミもモンスター通になれる!?

「ZERO3」スーパーバトルトーナメント最終戦、勝利のゆくえは……

11月22日にTV放映された「日米格闘ゲーム王決定戦」。残念ながら見れなかった人のために、簡単ではあるが結果をお伝えしよう。スーパーバトルトーナメントの優勝者、梅原君(V-ISMゴウキ)は日米格闘ゲーム王者を決めるべく渡米。全米大会の優勝者、アレックス(V-ISMリュウ)との対決となった。決定戦のルールは5本制の3試合(2試合先取で勝利)。お互いにV-ISMということもあってオリコン対決になったが、苦戦を強いられながらも、梅原君が2勝1敗という結果で勝利をつかんだ。



全米大会の準決勝を観戦する梅原君。こうやって相手のパターンを研究したのが勝因か?



梅原君のオリコンはガードされたり返されたりと、なかなかアレックスに通用しなかった。

「キカイオー」サウンドトラック発売



まだまだ熱の冷めない「キカイオー」のサウンドトラックが早くも発売! セルピュータレーベルの中では最大規模を誇る全90トラック、110分にも及ぶサウンドとSE&ボイス集の大ボリュームCDだ。初回特典にはブラウン管を模したボックスと、ジャケットサイズのオリジナルカレンダーが封入。カレンダーには3DCGを新たにレンダリングしたものを使用しているので、グッズとしても大満足の一品だ。

●SULEPUTER●CPCA-1016〜1017●11月21日発売
●2,940円(税込)●全90トラック(110分)●2枚組

「ハロカプダッシュ」へのハガキ募集中

「ハロカプダッシュ」では、読者のみなさんからのハガキを常時募集中です。イラストは「大プッシュの部屋」係へ、文章は「もじ文字しないで」係。この2つはカプコンネタならなんでもOKです。そして「キカイオー」のDC移植に対する要望は「鋼鉄の巨人」係。それぞれのコーナー名を書いて下記まで送ってください。

あて先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) ドリームキャストマガジン編集部内「ハロカプダッシュ」各係

シェーキー秋友の怪物夜話 第一夜:燕尾服で葬られた男

まずは、ベラ・ルゴシの話をしよう。

彼は1882年、ハンガリー生まれの俳優である。故国では二枚目の舞台役者として人気を博したが、その名が世界に知られるようになったのは、1931年、米国ユニヴァーサル社の映画『魔人ドラキュラ』で吸血鬼ドラキュラ伯爵を演じたためだ。

この『魔人ドラキュラ』という作品自体には、やたら欠点が多い。冗漫な演出に、平板な画面に、極度のアンチクライマックス。しかし、ベラ・ルゴシの存在が、この駄作を不朽の名作に押し上げた。ハンガリー訛りのある、低く力強いエキゾチックな発声。堂々と貫禄ある長身に、たくましい鼻梁と、鋭い眼光。禍々しさの底に中年男性の粘りつくようなセックス・アピールを隠した、圧倒的な悪役ぶりと言えた。

『魔人ドラキュラ』は、記録的な大ヒットとなった。ルゴシは当時のハリウッドで最も大量のファンレターを受け取る身となり、劇場では、恐怖ではなくルゴシへの愛の高まりから、失神する女性が続出したという。それから70年近くの間に無数の吸血鬼映画が作られたが、現在もアメリカで吸血鬼俳優の筆頭に挙げられるのはルゴシである。



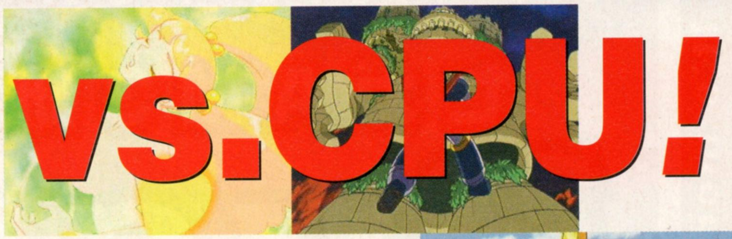
だが、栄光はこの一作のみで終わった。その後彼は大きな役に恵まれず、安上がりな映画の怪人役を次々と演じなければならなかったのだ。たまに良質なホラーに出演しても、ルゴシに回されるのは大抵脇役だった。やがてオカルトというジャンル全体が衰え、メジャー会社が撤退していくと、彼は独立プロダクションの製作する、粗悪の極みのような映画に顔を出して糊口をしのいだ。英語の苦手なルゴシは、訛った言葉でゆっくりと話すことしかできず、そのため観客は常に、彼の演技からドラキュラを連想した。それがこの零落の主因とされる。ルゴシは、一世一代の当たり役に俳優生命を喰われてしまったのだ。

彼はやがて、古傷の痛みを和らげるための麻薬から薬物中毒となり、1956年、失意のうちに他界した。その遺体は本人の遺言に従って、燕尾服にオペラ・ケープ、すなわち『魔人ドラキュラ』に主演した時の姿で葬られたという。

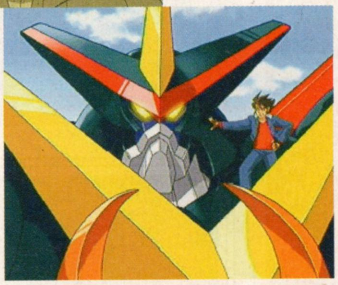
ベラ・ルゴシが愛し、また憎んだドラキュラ伯爵とは、どのようなキャラクターだったのか。次回から、少しずつ探っていきたいと思う。

超鋼戦紀キカイオー

vs.CPU!



今回はCPU戦の攻略アドバイスをお届けする。CPU戦は基本的に特定の攻撃を繰り返すことと相手の攻撃をガードしたあとの反撃がパターンになるが、ファイナルアタックが点灯したらスチールダッシュからのファイナルアタックでとどめを刺そう。



●カプコン●稼働中●3D対戦格闘アクション●業務用3D基板

キカイオー



遠距離からは発生の早いロケットブロー（遠距離A）やヒートブレイザー。大ダメージを狙うならスチールダッシュから大旋風投げ（→←→＋A）や超絶ヒートブレイザー（←→←→＋AB）がいい。



回復ダメージがないのが嬉しい。大旋風投げはキカイオーラッシュで代用してもいいぞ。

ワイズダック



基本の攻めはブレイクシャフト（→＋A）をガードさせること。この技は相手のガードを崩すので、そのあとに破壊力抜群のブルブレイカー（←→＋A）を決めていこう。



ブレイクシャフトは発生が遅いので、起き上がりなどはトラッピングボムなどを置き、相手をガードさせてから狙おう。これが効かない相手には遠距離から飛び道具連発だ。

ツインザムV

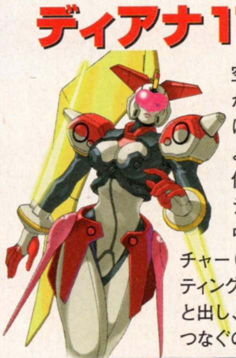


ツインザム1は攻撃力が高く、ツインザムラッシュ（←→＋A）や攻撃範囲の広いトマホークブレイカー（空中でA）が有力。後者は起き上がりに密着の垂直ジャンプから重ねるように。



ツインザムラッシュは地上から出すより空中から狙いを定めて出した方が当てやすい。

ディアナ17



空中からの攻撃が得意で、CPUはこれらの技によく当たる。連係として1回のジャンプから空中シャボンランチャー（B）～空中ハンティングスピア(A＋B)と出し、着地後AAAにつなぐのが有効だ。



空中の技を盾にして相手に接近してAAAを当てる。ガード後の反撃にもAAAを使おう。

パルシオン



接近してからAAAのコンビネーションで押していく。これがヒットしたら少しダッシュしてから追い打ち（A＋JorB＋J）を決める。接近が難しいときはスチールダッシュを活用するといい。



回復ダメージ（黄色）が多いのが玉に傷だが、お構い無しでKOまで繰り返していこう。

ラファーガ

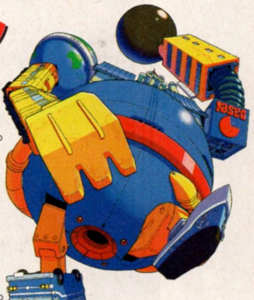


ソルジャーモードで闘うのが基本。各種飛び道具で遠距離から攻めたてるのが安全で確実なパターンだ。これが通じない相手にはスチールダッシュからのAAAや超必殺技を狙おう。



フロートシーカーで弾幕を張り、ツイスターレイやサイドワインダーで攻撃する。フロートシーカーは近距離で相手のガードを誘う手段にも使える。

ボロン



中距離からリーチのある攻撃で攻めるのが基本。鉄球ストレート（→＋A）や破壊ドリル（←→＋A）がその間合いで出す有力な攻撃手段となる。起き上がりにはダダッコアタック（ダッシュ中B）やスチールダッシュ（ヒット後AAAや超必殺技）を。



少し離れた所から出す必殺技はよく当たる。相手を転倒させたらその間に間合いを調整しておこう。

ディクセン



CPU戦で多用できる技はブーストアタック（ダッシュB）とライジングスラッシュだ。前者はただ出すだけでよく当たるので、起き上がりにも狙うといい。後者は連続技狙いだ。



起き上がりを狙うときは遅めに出す。ヒット後はすぐにダッシュして同じ技で再度浮かす（×α）。再浮かしができないと思ったらハイパーフィクサーキャノンで締めくくれ。

It's more Powerful!! SEGA AM R&D DEPT.#3 OFFICIAL CORNER

セガAM3研 Rush²!!

Vol.3 CONTENTS

「ダートデビルズ」に続き、AM３研からまたもや新作が登場！　しかも怒涛の２作品！　というわけで今回はその待望の新作の内容に迫ってみるぞ。

新感覚「二人三脚」体感アクションゲーム登場！

Magical Truck Adventure
マジカル・トロッコ・アドベンチャー

マジカル・トロッコ・アドベンチャー

●セガ(AM3研)●12月稼働予定●体感アクション
●2人同時プレイ可能●MODEL3基板

まず最初はAM３研お得意の２人共同プレイ体感ゲーム。今回はトロッコを“漕ぐ”という要素も加わった変わりダネだ。



１Ｐプレイ時でのアクションペダルは２Ｐ側をCPUがコントロールすることになる。

手こぎのトロッコに乗り、不思議な力を持つ石を追って様々なステージを駆け巡る体感アクションゲーム「マジカル・トロッコ・アドベンチャー」。トロッコを漕ぐ以外にも、アクションペダルを２人同時に踏むことでジャンプさせたり、片側だけ踏んで片輪走行で障害物を避けたりというアクション性の高さが最大の特徴だ。ステージは分岐を合わせて全６面。悪の一味と「不思議な石」を巡り、石を取り返せば追われる立場に、また取り返せなければ追う立場となり、まさに“鬼ごっこ”のようにゲームが展開されていくぞ。また、ゲーム終了後、２人プレイ時では相性度（１人プレイ時は達成度）が表示されるのでカップルにはうってつけ！　この冬、本作でさらに愛を深めよう！



難しいことは一切必要ナシ。ひたすらトロッコを漕いで障害物を避けつつ悪の一味を追跡だ！

一風変わったキャビネットにも注目!!

これが専用キャビネット。２本突き出たトロッコ・レバーは、速く漕ぐとトロッコのスピードが増すというわかりやすい操作系。あとは足元にあるアクション・ペダルが本作のインターフェイスだ。１人よりもぜひ２人でプレイしよう！



「不思議な石」を追い求めて、いざ出発！







撃ちまくる快感が魅力のガンシューティング登場！

ADVERTISE



これがメインのゲーム画面。画面の迫力は「ガンブレードN.Y」を遥かに凌ぐものので、MODEL 3のグラフィック性能を限界まで引き出した3D映像が展開する。

マシンガンタイプのガンシューティングで人気を博した「ガンブレードN.Y」から約3年、ストーリー的には直接関係ないが、その第2弾にあたる「L.A.マシンガンズ」がいよいよ登場することになった。

今回の自機は、最新鋭のフライングビートルとなるが、基本的なゲームシステムは「ガンブレードN.Y」のものを踏襲しており、とにかく出てくるエネミーをマシンガンで破壊していくのみ。ステージはL.A.、アルカトラズ、ラスベガス、ヨセミテ等、全5ステージが用意され、最終ステージ以外は好きなステージを選択可能となっている。

とにかく、前作以上に美しく、かつダイナミックになった画面と、迫力のカメラアングル、そしてこれまた前作以上に完成度が増したというAI制御によるエネミー等々、見どころ満載。続報が入り次第紹介していくぞ。稼働時期はもう間もなく。他では味わえない爽快感を得られるのはコレしかない！



謎のアンドロイド軍団R.O.M.がロサンゼルス上空に出現！



そして「デルタオセロ」のオープニングセレモニーを急襲。

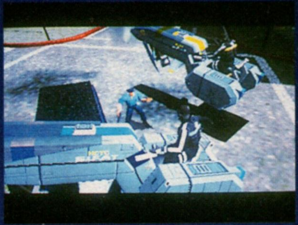


R.O.M.の首謀者。だが、残念ながら彼に関するデータは皆無だ。



合衆国はR.O.M.（Rage of the machines）に対し、最新飛行要撃部隊S.I.F.A.Tの出撃を要請する。




S.I.F.A.Tは最新鋭のフライングビークルを操る局地戦のスペシャリスト部隊。ロサンゼルスに到着した彼等は、大統領の救出のために戦闘を開始するが……。



前作「GUNBLADE N.Y」とは…

前作にあたる「ガンブレードN.Y」は、今から約2年前の'96年の夏にAM3研からリリースされたタイトル。マシンガンスタイルのガンシューティングは業界では珍しく、またガンの反動を体感できるということで話題となった。さらにエネミーがAIで制御され、攻略がパターン化しがちなガンシューティングに一石を投じたタイトルでもある。


このゲーム、スコアアタックが非常にアツかった。

GUNBLADE NY
Special Air Assault Force


これがキャビネット。「L.A.マシンガンズ」のキャビネットもおおむね同等のものになると予想される。

STORY

2025年、世界の膨大な情報を総括的に処理する最新高層ビル「デルタオセロ」がL.Aに完成。しかし、そのオープニングセレモニーを謎のアンドロイド軍団"R.O.M."が襲撃した。西海岸は戦場と化し、合衆国は、ついに最新飛行要撃部隊"S.I.F.A.T"に出撃を要請。最新鋭要撃部隊と謎のアンドロイド部隊との戦いが、今始まる。

L.A.マシンガンズ

●セガ(AM3研)●12月稼働予定
●ガンシューティング●2人同時プレイ可能
●MODEL3基板

そしてもう1つの新作はAM3研久々のガンシューティングゲーム。弾数無制限のマシンガンをブッ放す快感は、巷のガンシューティングでは絶対味わえない！

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER

SEGA

AM1研 Dynamite

次週でオーシャンハンター攻略は完結。開発者インタビューを企画中なので乞うご期待。

The Ocean Hunter オーシャンハンター

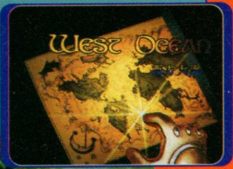
The Seven Sea Adrenture

神さえも恐れる巨大生物の正体とはいったい何なのか。とてつもない姿が深海から浮かび上がる。

●セガ（AM1研）●好評稼働中 ●ガンシューティング ●MODEL3

STAGE 6 西海 WEST OCEAN

先へ進むほど古代の生物が現れるという不思議な海域。滅びたはずの魔物たちが襲いかかる！







後半はボスの体内へ侵入

この世界を司る伝説の魔物ラハブでさえ近づかないという西の海。古代の魔物たちが巣くうその最深部には、北欧神話に現れる大蛇が住み着いているという。出てくる敵の耐久力が高いのでとにかく大変。マトが大きいので、はずさないように照準器を確実に合わせて撃っていこう。後半はボスの体内を進んでいく。



海のギャング、ティロサウルスは1発撃っただけでは倒せない。リロードを確実にし、ムダ撃ちは極力控えるようにしよう。



中ボスを倒したあとはボスの体内へ。アノマロカリスなどの古生代の生物が体に吸い付いてくる。

AM 1研よりひとこと

この海域は先に進むにつれ、時代を遡る（白亜紀〜カンブリア紀）ように敵の種類が増えていきます。ミドガルズオルムの体内にいるダイバーは宝箱を撃てるだけ撃って稼いでください。



ENEMY CHECK

海中で遭遇する敵のうち左の2種類は、1発で倒すことができない強敵だ。動きはそれほど早くないので、落ち着いて対処しよう。ウミサソリは耐久力がないぶん、動きは素早い。1匹ずつ撃ち殺せ。



撃ちまくるのがイチバン

全長25mほどある巨大な恐竜バシロサウルス。特に特殊な攻撃は持たず、まっすぐ攻撃してくる。小細工せずに撃ちまくって倒そう。





STAGE6 BOSS MIDGARDSORM ミドガルズオルム

虫たちを撃ち落としつつ攻撃



倒したバシロサウルスをペロリと飲み込む巨大な蛇。体内に入ると、奇妙な生物たちが画面に吸い付いてくる。放っておくとダメージを受けるので、すぐさま撃ち落とそう。最深部の魔物の心臓部は直接攻撃はしてこず、この生物たちが次々と吸い付いてくる。撃ち落とすのを優先しつつ、心臓を撃っていこう。



アノマロカリス、オドントグリフス、オパビニア3種類の「バージェス動物群」が次々と現れる。



生物を撃ち落とすのが先。攻撃の合間に心臓を撃て。

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER Dynamite

WEEKLY OFFICIAL CORNER

SEGA AM 2研 Dream EXPRESS

VOL.126

PRESENTED by SEGA

http://www.sega.co.jp/AM2/

CONTENTS

好評稼働中の「デイトナUSA 2」。来週には、何か新しい動きがあるとかないとか？ そんな近況をふまえて、今回は「デイトナUSA 2」のメイキング話や、ドリームキャスト移植のこと……。気になる情報を連載だ！

新たな「デイトナUSA2」に向けて…

――大ヒットゲーム「デイトナUSA」を超えるべく、新たな「デイトナ」に向けて動き出した当時のこと。そして、ドリームキャスト移植の可能性など、今週と来週に分けて、2回連載でディレクターの大崎氏が語る！

大崎■本当は、「デイトナUSA 2」の旅行記でも書きたかったんですけどね。ホームページに載せようって。だけど、それだけでもすごいボリュームの記事になっちゃうんで、結局できなかったんですよ。かれこれ、もう1年以上前の話なんだけど。あっちには、“同乗走行”っていうのがあるんですよ。プロが横で運転してくれて、僕が助手席に乗るっていうヤツ。これで走ってもらえるのが、シャーロットっていうところなんですけど、わざわざそこまで行ったんですよ。東海岸のノースカロライナ州。ナスカーが使われているハイスピードサーキットなんですけどね。ナスカーって、本当はシングルシーターっていうか、運転手しか席が付いてないんですけど、助手席にもイスを付けてくれて、猛スピードで走って。その後はニューヨークで写真撮りまくってきて。これが状況のモチーフになってるんですけど。ツアーじゃ大変だから全部自分たちでなんとかしようということで。取材チームは2班に分けましたけど、僕はかなりマジ（笑）。もちろん、オーランド、シャーロット、ニューヨークが僕担当だったんですけど、もちろん、デイトナインターナショナルスピードウェイも行きましたし、サーキットに降りて歩いてみたりもした。道路のテクスチャーを撮ってみたりしたんですけどね（笑）。

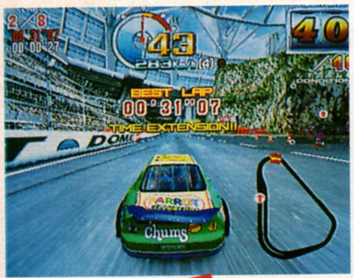
――プロデューサーの名越さんは行かれたんですか？

大崎■いや、行ってないです。あの時は「スパイク」がまだだったから。

――「デイトナUSA 2」のドリームキャスト移植って話は、あんまり聞かないんですけど、そのへんどうです？

大崎■単に「移植」って言っても、最近は単純な移植じゃ意味がないですよね。サターンの時の「デイトナ1」みたいに、「ハイ、移植しました」っていうんじゃ通用しなくなってきてる。僕の中じゃメガドライブの「スーパーモナコGP」って、1、2を争う移植の手本ですよ（笑）。

――で、可能性は……？（以下次号）



南国ドーム風のステージの初級コース。これもアメリカ取材の成果だが……。



「デイトナUSA2」ディレクター

大崎 誠

このたびAM 2研の副部長となった大崎誠氏。次号で発表される「何か」のおかげで、ここのところは多忙だったそうなのだが……。

特別公開！ 西海岸と東海岸へ2チームの現地取材が敢行された「デイトナUSA2」

「デイトナUSA 2」が作られるにあたっては、大規模な取材班が結成され、アメリカの東海岸、西海岸の主要なスポットを制覇。こうした成果が、ゲーム中の各コースに生かされているのが、よくわかる。初級、中級、上級など、どれもがアメリカンテイストに溢れている！

取材地の1つラスベガスはホテルすらテーマパーク並。敷地内にジェットコースターも！





夢と魔法のテーマパークのお手本といえば、やっぱり本場アメリカ。ここは中級コースに？

摩天楼ニューヨーク。上級コースのモチーフとも言える街並みだ。



中級コース



アミューズメントパーク的要素が満載。中級のセガ・ゲームワークス。

上級コース



摩天楼の街中を疾走する上級のニュージョークシティ。取材の成果も各所に。



さすがにレースの本場！ 展示の方法も豪快!!



街中の工事中の道路をパチリ。雑然とした街中の雰囲気を肌で感じ取れるワンシーンだ。2週間にわたるこれらの取材成果が、ゲーム本編に生かされるのだ。



BEAT THE SPIKEOUT!! BEAT 4

ビート・ザ・スパイクアウト

SPIKEOUT DIGITAL BATTLE ONLINE

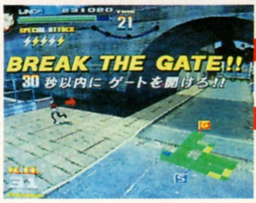
今回はステージ1の隠しゲートから進入できる裏ルートを攻略。表ルートを極めた猛者たちに人気の裏ルートで、ちょっぴり辛口のプレイを楽しもう!!

●セガ●格闘アクション●MODEL3 STEP2基板●稼働中●最大4人同時通信プレイ可能

STEP UP!! ステージ1 エリア2から進める裏ルートを攻略し、ステージ1を完全制覇!!

今、巷の猛者の間で流行している"裏ルート"の存在をご存じだろうか? 裏ルートとは、エリアボス撃破後に矢印が指していないゲートを開けて進める、通常とエリア構成の違うルートのこと。ステージ1-2などから行けるぞ。

1-2をクリア!



通過ゲートを通過 → 1-3へ



1-2で矢印に従ってゲートを開けると、通常のエリア3に行ける。

裏ゲートを通過 → 裏1-3へ

矢印の指す方向と逆方向のゲートを開けると、見慣れないエリアに。



以降のエリアが全て裏モードに!



ステージ1のエリア2を裏ルートを使ってクリアすると、以降のエリアが裏ルートバージョンに変化する。その変化はステージ2以降も続き、再び裏ゲートに入るかステージ3で表ルートと合流するまで続く。

裏 AREA3 エリア2から進める隠しステージ

裏ルートのエリア3は、工場地下を走る下水道の中。ジャンプを使わないと移動できないほど大きな段差が多いが、裏を返せば敵もジャンプしなければ前進できない。少しずつ進むようにすれば敵に囲まれることもないだろう。



裏ルートといえども戦う場所が狭いので、背後に回られないよう注意すれば楽勝。

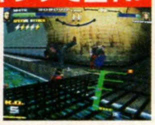
階段の上では戦うな!



このエリアはスタート直後に階段の上に立たされているため、階段の下に自分の位置を確保することが急務となる。スタート直後は一気に突っ走ることをオススメする。

高い段差はジャンプで登れ!

このエリアにある段差は階段状になっていないため、敵、味方ともにジャンプでしか行き来することができない。



救急箱を探せ!!

裏エリア3では、ボスと同時に出現するアーミールックの男、HAMLINが大きい救急箱を隠し持っている。それほど難しくはないだろう。

WANTED HAMLIN



通路が狭く、戦いやすいので救急箱も取りやすいぞ。

BOSS CURTIS カーチス

通路が狭いから楽勝

このエリアは通路が狭く、一度に多くの敵と正対することが少ない。そのため、多数のザコを引き連れて襲ってくるボスとも楽に戦うことができる。小技を当てて投げる基本スタイルで戦い、黄色く光ったら間合いを離す、この繰り返しで勝つことができる。



黄色く光ったら、撃たれる前に逃げろ!

裏 AREA4 表ルートと同じ感覚で戦えるぞ!!

裏ルートのエリア4は、表ルートでのエリア5に当たる地形での戦いだ。もともと口の字形で進行方向の定まらないエリアのため、表ルートと同じく反時計回りに進んで行けばよいだろう。



救急箱を探せ!!(拡張版)

このエリアでは中盤に現れるHADLIANとボスと同時に現れるELLISONが大きな救急箱を持っている。協力プレイ時は体力の少ない人に譲るようにしたい。

WANTED HADLIAN & ELLISON



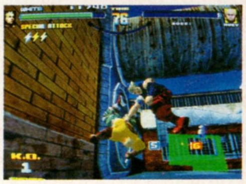
エリア中盤に現れる敵。楽に倒せる。

救急箱を狙ってボスに囲まれないように。

BOSS HUEY & LOUY & DEWY ヒューイ&ルーイ&デューイ

1人ずつ倒す基本戦法は同じ

ボスが出現したら、フィールドを時計回りに走り、ボスを孤立させてから戦う。このボスはダウンするため、1対1ならばB+Cだけでも勝てるぞ。



ジャンプ投げ以外の投げは通用しない?

裏 AREA5 普段とは逆方向に倉庫の中を進め！

表ルートではエリア4に当たる倉庫に裏口から進入すると、裏エリア5が始まる。表ルートで倉庫内に隠してあった救急箱の配置は変わっていない。



隠しアイテムの配置は表と同じ。ラッキー！

救急箱を探せ!!

ボスと同時に現れるCLINTが救急箱を持っている。ちなみにコイツは表ルートでも救急箱を持っていたぞ。

WANTED CLINT



ボスと同時に現れる、救急箱の管理人。

BOSS RANDOLPH ランドルフ

このエリアのボスは、表ルートで進んだ場合はエリア6のボスとして登場するRANDOLPH。小技から投げ、ダウン中に近付く→起き上がりに少し離れて無敵技をかわして反撃という表ルートの必勝パターンが通用するので、表で勝てるなら苦戦はしない。



な、なんで倉庫にコイツが!? ビビらずに落ち着いて戦えば楽勝だ。

裏 AREA6 超強力なボスが出現する、裏ルートの最難関！

ステージ1の裏ルート最終エリアとなる裏エリア6は、表ルートではエリア3だった場所。しかし裏面では強力な中ボスが現れるため、ここまでに受けるダメージを最小限に抑え、余裕を持ってこのエリアに臨みたい。



表ルートを普通にプレイしていたのでは出現しない、強力な中ボスがいきなり襲ってくる。

2つのゲートを超えて繰り広げられる長期戦



表ルートではゴールだったゲートがスタート地点。

高架下のゲートを開けると、ストリートへ。

バスケットコートのゲートを開け、戦いは続く。

救急箱を探せ!!（拡張版）

このエリアでは大きい救急箱がふたつ取れる。ひとつめはスタート直後の高架下でRITCHEから、ふたつめはバスケットコート内に現れるABELから奪うことができるぞ。

WANTED RITCHE & ABEL



高架下で登場する。

バスケットコート内に現れるぞ。

珍品アイテム"バスケットボール"を発見!!

バスケットコート内には、持つと移動モーションがドリブルに変化し、攻撃は投げつけるだけという珍品武器バスケットボールがある。弱いけど面白いぞ。



持つと移動がドリブルになり遅くなる。これがこの武器の弱みだ。

Bで投げつけ。これを持ったホワイトがB+Jを使うと…？



ピンポイント攻略 鬼の中ボス"KING"をブチのめせ!!

このエリアに現れる中ボスKINGは、BやCレベル1や3を当ててもひるまず、むりやり攻撃してくる強敵。普通に戦ったのではかなりの大ダメージをくらうことは間違いない。弱点を知ったうえで、的確に攻撃できなくては、KINGに勝つことは難しいだろう。

そのタフネスさが強さのヒミツ



そんなKINGでも弱点は存在する！ こうして戦え！

Cレベル3でも気絶しないKINGには、普段の戦術が通用しない。彼を倒すためには普段とは少し違った技を使って戦わなくてはならないのだ。その技とは足払い攻撃（B+CB）と跳び込み攻撃（B+J）。このふたつの技は遠い間合いからKINGを攻撃できるうえ、しかもひるませる効果まで持っている。これらを当てたら、後は基本通りつかんで背後に回り、ジャンプ投げを決める。通常投げは決まらないので狙わないように。





ドリマガCHECK! 表ルートにもKING系の敵が出現!!

実は、表ルートを選択したときもKING系の敵を出現させる方法はある。その方法はエリア3前半でバスケットコートの扉を3回殴るだけ。5000点の加算とともにコートへの扉が開き、EMPELORという敵が現れるぞ。



エリア3の前半にいる間に、この扉を3回殴れば出現する。



倒せば赤い救急箱（超回復！）を出すが、ザコさえ全滅させれば、倒さずにエリア3後半へ進むことも可能。

BOSS JASTIN & ERIOT ジャスティン&エリオット

多勢に無勢の大ピンチ！

バスケットコートへのドアを開けるとボスの2人組とザコが現れ、バスケットコート内での戦いが始まる。コート内は障害物がないため、敵に囲まれやすい。周囲の敵を上手く投げに巻き込めなければ、ここをクリアすることは難しいだろう。





周囲を囲む敵の1人に小技を当ててつかみ、近くの敵に投げつける。この基本戦術を確実に実行せよ！

特別企画 SPIKEOUT DIGITAL BATTLE ONLINE

開発インタビュー

―CREATOR'S VOICE―

どこか懐かしい、久々の正統派アクションゲーム

今まではプロデューサーの名越氏のインタビューを紹介したが、実際の現場スタッフの生の声をお届けだ。苦労話が満載だぞ！



操作方法に関しては、最後の最後までもめました

――好評稼働中のスパイクアウトですが、巷の評判などはいかがでしょうか？

加来　4台リンクのロケーションなどは、ギャラリーも多くて賑わっていますね。ただ、みんながうまくなるとプレイ時間が長くなってインカムが下がるというのは予想していた事態とは言え、どうしようもないですね。

――なるほど。早速質問なんですが、まずは操作方法が今の形にまとまった経緯からお伺いしたいのですが？

加来　最初はバーチャファイター（以下バーチャ）と全く同じキャラを3D空間に置いて作っていったんですよ。そこでまずエスケープが外されて、そしてガードボタンもなくそうという話になって。

平尾　ガードをなくすことに関しては、すごくもめたんですけどね。

――どうしてなくしたんですか？

加来　ガードがあると、相手の一連の攻撃が終わるまでずっとガードして待っていて、それから反撃というプレイスタイルになりがちだったからです。それよりも並みいる敵をちぎっては投げ、という攻め重視にしたかったんですよ。

――次は攻撃ボタンですが？

加来　このゲームに関しては、パンチとキックという分け方はあまり意味がなくて、それは手が出るか足が出るかの違いにしかすぎないんですよね。でも当初は、見た目の分かりやすさでＰＫボタンにすべきという意見と、機能優先で振り分けるべきだっていう主張とが真っ向から対立しまして(笑)。とにかく案はいっぱいありましたよ。そこで構想の段階で出てきたのが、弱攻撃と強攻撃というような考え方。つまり、パンチやキックなどの見た目とは関係なく、役割優先のボタン配置にしようということになったんです。いろいろと実験していくうちに、今度は強攻撃にチャージの要素、つまり溜めると役割の違った技をいろいろと出せるようにしようというアイデアが出て、Ｃボタンが決まったんです。それでも初めはゲージもなくてタイミングだけでしたね。しかも立ち止まってしか溜められなかったりとか、振りかぶった片足状態でケンケン移動したりとか(笑)。そこで歩行中に溜め可能にしたら、今度はシフトで敵を引きつけてチャージマックスという攻めパターンが生まれてつまらなくなったりとかして、そこでＢの最中にＣ溜めというスタイルが出来上がったんです。

伊東　操作に関しては日進月歩かつ紆余曲折、本当にもめました。

――そのへんの苦労というのは、バーチャ３のＥボタン追加の比ではない？

加来　完全に未知の領域じゃないですか。こうすれば確実に良いというのが誰にも言えなくて。みんな、ここまでもめるとは思ってなかった(笑)。

平尾　もうケンカ状態でしたよね(笑)。

――未知の領域と言えば、通信プレイも試行錯誤の連続だったのでは？

加来　常に乱入できるようなゲームシステムだったら、作るのもすごくラクだったんですけどね。誰か１人がプレイを始めたら、残り３台はライブモニタ風にアドバタイズになって、お金を入れたらそこに即乱入、みたいな。でも筐体が４台あるんだったら、個々に世界が存在してもいいじゃないですか。それを成立させるために、乱入の際に個々のステータスを読ませるシステムになったんです。

――なにげなくプレイしているんですが、ステージの処理なども、実は大変な処理をしているのでは？

加来　ええ。バーチャをベースにしたんですが、今までは純粋に地面しかなかったから、２階が無理だったんですよ。でもスパイクアウトは階層はもちろん、壁の形だってどんなのでもOKです。

伊東　最初はサンプルで作ったステージが、バーチャのステージの２倍ぐらいの箱庭で、その中でどうやって高さを表現するか実験していたんです。ところがデザイナーが仕上げてきたステージを見たら、広さはその何十倍で、しかも何階層もあって(笑)。せっかくこれだけのものを作ってくれたんで、どうにかして再現したいと思って頑張りました。

加来　とにかく、きれいなんですよ。最初にオペラステージを見た時は、「本当にこれモデル３か？」と思いましたから。

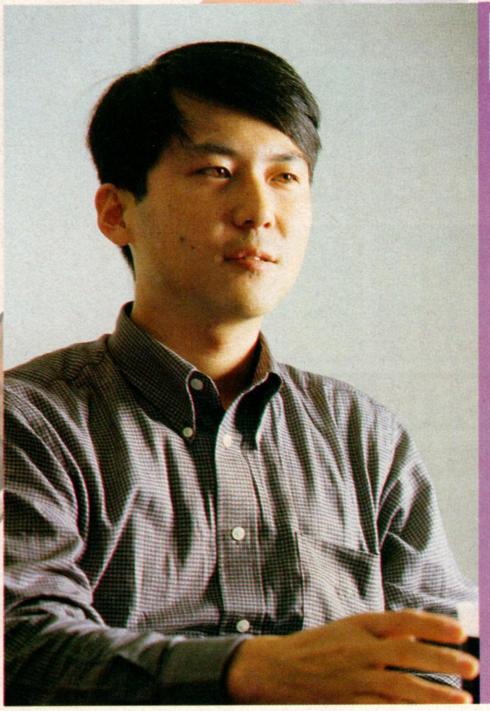
平尾　デパートの観葉植物なども、近くで見るとすごくよくできていますよ。

――そう言えば、プライベートショーで公開されたプロモーションビデオでは、階下の味方を飛び降りて助けにいくというシーンがあったんですが、製品版ではそういう上下の移動はほとんどありませんよね？

伊東　当初はエリアで分かれていなくて、全部のマップが区切りなくつながっていたんですよ。でも、それだとゲームにならないんですね。ある程度全員揃えて進ませないといけないんです。

――具体的にはどのような弊害が？

加来　処理の関係上、敵の出現人数に限界があるんです。例えば、それぞれのプ



SPIKEOUT DIGITAL BATTLE ONLINE

スパイクアウト・メインプログラマー

加来徹也 TETSUYA KAKU

「スパイクアウト」メインプログラマー。アーケード版「バーチャファイター3」「3tb」のメインプログラマーとして、少年マガジンでマンガ化された経緯を持つ。セガ第11ＡＭ研究開発部ソフトウェアセクションマネージャー。

CHECK 1 当初はアナログレバーだった？

「開発当初はアナログレバーでスピードコントロールをさせる案も検討していたんです。プライベートショーで上映したプロモーションビデオを見るとわかるんですが、走っているキャラがだんだんとスピードダウンして最後はすり足になるっていうシーンがありますよ」（加来）。

アナログレバーだったら、歩く方向も８方向じゃなくなるし、また違ったゲーム展開になったかも？



プライベートショーより。このVTRにはまだアナログ操作の名残が。

ドリームキャストへの移植？「ムリ」とは言えません。

レイヤーが３人の敵と戦ったとしたら、それだけで敵は最大12人ですよね。そうすると、いろいろと問題がありまして。

伊東　ですからデパートステージでも、当初は１階から３階まで全部つながっていて階上から１階で戦っている味方を助けに飛び降りていけたんですが、あまりにも広いということで、ワンフロアずつに区切ってあるんです。

加来　あそこは１エリアに百何十人と敵がいて、それを全部倒さないとクリアにならなかったから、えらい大変なエリアでしたね(笑)。

――裏ルートがあるのはどうして？

加来　分岐があったほうが長く遊べますからね。あとは全エリアを回ったら、プレイ時間が長すぎるっていうのもありますし。裏ルートに関しては若干、難易度は高めに設定してあります。

――敵の強さや思考ルーチンなどでの苦労というのは？

加来　当初はいろいろと盛り込む予定だったんですけど、あんまり凝るのはやめようと。地形が複雑なので、敵が障害物に引っかかってプレイヤーの方に来なかったりするんですよね。障害物があったらジャンプして避けるのが当然ですし、あまりバカすぎるのもちょっと。

――凝ろうと思っていた時は、どんなことを考えていたんですか？

加来　敵は刹那的なんですよ。例えば敵とプレイヤーの間に障害物があったとしたら、目の前の壁はとりあえず避けるんですけど、次の壁のことまでは考えていないから、同じところを行ったり来たりに陥りやすいわけです。実はそんなにインテリジェントではなくて、最初は徹底的に追いかけてくるような頭のいい敵を作ろうとも思ったんですが、ある程度でいいかなと。

伊東　もともとステージの作り自体が、そういう都合を考えて作られていたわけじゃなくて、大きな受け皿を「はいどうぞ」と渡された感じだったんです。エリアの区切り目などもあとから決まりましたし、複雑な地形で敵が追いかけてくるというのも最初は考えてなかったので、かなり苦労しましたね。

――敵がどのプレイヤーをターゲットにするのかには、法則がありますよね？

加来　ダウンしている敵が起き上がったときは、一番近くにいるプレイヤーキャラをターゲットに。そうじゃないときは、敵が向いている方向で、一番近くにいるプレイヤーキャラ。別のプレイヤーキャラがそこに割り込んできたら、こんどはそっちに切り替わります。だから、後ろから近付くと絶対に気付かれないんです。そこで背後から殴ったりすると、さすがに気付きますが(笑)。最初は単純に一番近いプレイヤーキャラをターゲットにするようにしたんですけど、そしたら背後から近付いてもクルッと振り向いて攻撃されてしまい、こりゃあまりにも頭がよすぎると（笑）。

――敵の技を見ていると、バーチャの技が多いですよね。

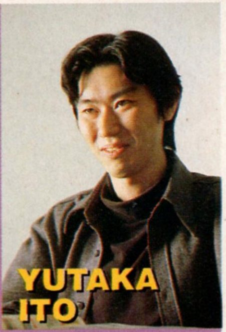
伊東　それはデータシェアリング(共有)ということで(笑)。

加来　手抜きというわけではなくて、やっぱりそういうのがあったほうが楽しいだろうと思いまして。

――確かに。思わずニヤリとしますよね。最後にこれだけはお伺いしたいのですが、ドリームキャストへの移植というのは？

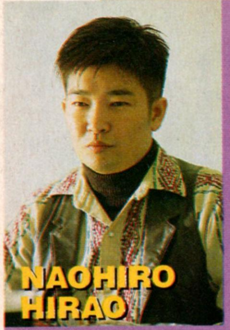
加来　「まずムリでしょう」とは、間違っても言えないんですよ(笑)。内部処理や手間だけを考えると、現時点ではムリだとは思うんですけど、サターンでバーチャ２が遊べたぐらいですから(笑)、DCでもスパイクアウトが遊べるようになるかもしれませんね。それに、せっかくDCはモデムが標準装備ですから、何とかならないものかとは思います。それだけじゃなくて、テクスチャーの問題や、あれだけの敵キャラをローディングなしで出せるのかとかいうのもあります。その苦労がわかるだけに、簡単にはコメントしづらいですね。

――今日はありがとうございました。



SPIKEOUT
伊東豊
スパイクアウト・プログラマー

「スパイクアウト」では、ステージの演出や敵の配置を担当。サターン版「ファイターズメガミックス」のスタッフでもある。



SPIKEOUT
平尾直裕
スパイクアウト・プログラマー

「スパイクアウト」では、テクスチャー関連、レーダーマップなどを担当。VF3でもプログラミングを担当。

CHECK 2 倒した敵を地面スレスレで拾えるワケ

「スパイクアウト」は通常の格闘ゲームと違い、地面スレスレの敵を拾い上げることも可能だ。「普通は地面に敵が倒れたら、軽く弾む程度じゃないですか。なのに、大げさに弾むんですよ」（加来）。なるほど、地面にトランポリンでも仕込んであるんじゃないかと思うぐらい、よく弾む。が、これは「バウンドコンボ」を決められるようにと、モーションデザイナーがわざと狙って仕組んだのだという。「ハメだとか相手が文句を言うわけでもないので、だったら自由にバンバン入るようにしちゃおう」（平尾）だとか。



ちょっと不自然に弾みすぎの感じもするが、結果的に面白く仕上がっている。



シチュエーションは壁限定であるが、実は一部のキャラ限定で、無限コンボが発見された。「時間制限もあるし、先に進みたければそれはやらないでしょうから」（加来）とのこと。ちなみにコンボは、HITが増えると難しくなる。

CHECK 3 いかにもゲームっぽい敵の動き

敵の思考ルーチンもよく練られている「スパイクアウト」だが、このアルゴリズムを逆手にとった攻略も存在する。例えばステージ１エリア５の、ボス３体を分断させる誘導方法然り、ステージ２デパートのエントランスで敵の集団を壁で分断させる方法然り（これに関しては次号で詳しく紹介）。「初めは完璧に追いかけてくるように作ろうと思ったんですけど、ある程度でいいかなと思いまして」（加来）とのことで、ほどほどに賢く、そして直線的な思考回路を持ち合わせていると、結果としてこのようにゲーム的な攻略方法がプレイヤーに発見される。

まるでプレイヤーとクリエイターの知恵比べのようだが、一昔前まではこのようなゲームは数多く見受けられた。この「スパイクアウト」、そういった意味でも、最近にしては非常に珍しい存在であると言える。久々にマニア心がうずく？



敵の誘導に関しては「あの地形の中でいかに敵を賢く動かすかって一生懸命やってましたから、ちょっと不本意なんですけどね」（伊東）とのことだが、このぐらいがちょうどいいバランスかも？



一方のプレイヤーキャラが敵の目を引きつけている間に、相棒が背後から忍び寄る。あかの他人同士でも、こんな呼吸でプレイできたら、さぞ楽しいだろうね。

CHECK 4 家庭用移植の可能性は？

DC移植において最も心配なのは、モデムによる通信遅延。モデル３の通信速度は広報資料によると1.5Mbpsで、かたやDC標準装備のモデムは33.6Kbps。この数字だけを見ると絶望的な気もするが……。では、１つのモニタの前に４人が集まってプレイするというスタイルでは？「ポリゴン数も当然少なくなるし、迫力ないでしょうね」(加来）とのことだが、「個人的には、北海道や九州の方とぜひ遊んでみたい」(同）とも。



通信速度の差はどうしようもない。果たしてどうなる？



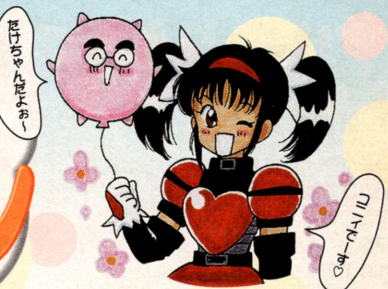
複数プレイがこのゲーム最大のウリ。何とか実現してほしい！

※ハガキ大募集!!　当コーナーでは、「スパイクアウト」に関するお便りを募集しております。「あのボスが倒せない」「こんな連続技発見」などなど、何でもOK。
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） ドリームキャストマガジン「スパイクアウト」係まで。

SEGA PRESENT

アミューズメントでゲットだぜ!!

わくわくプライズ・ガーデン



毎月１回、ドリマガ誌上で、セガがオススメするプライズアイテムを紹介するコーナーが始まります。応援してね！

いますぐアミューズメントセンターへ行こう!!

ドリマガにはアーケードゲームを紹介するコーナーがあるのに、なんで同じアミューズメントセンターで遊べるプライズアイテムを紹介しないの？　なんて疑問に思っていた読者の皆様。お待たせしました！　今月から毎月１回、現時点のアミューズメントセンターでゲットできるプライズアイテムを紹介するコーナーが始まります。これでもう、人気のアイテムを取り逃がすなんてことはなくなるよ。でも、あまりにも人気があるアイテムはすぐになくなっちゃうから、情報をチェックしたら速攻でゲットしてね。

ドリームキャストの通信機能を使えば、たけちゃんとコニィが活躍している、セガホームページ内にある「ぷらいずさぷらいず」のコーナーも楽しめるよ!!

① パンシェルズワールド ミニLCDゲーム



移動中も遊べる携帯ゲーム、なんてアイテムもあるんだよ。

② ボンバーマン キーチェーンフィギュア

バッグにいっぱい付けるとかわいいよね。



セガファックスクラブ　SEGA・FAX・CLUB

新作UFOキャッチャープライズ（景品）情報をFAXでGET！

東京 03-5950-7790
大阪 06-6948-0606

1.FAXの受話器でコール。2.ブロックNo.8をプッシュ。3.ボックスNo.4をプッシュ。

※プッシュ回線または、トーン切替付のダイヤル回線をお使い下さい。クロネコFAXでも取り出せます。

インターネット WWWサーバ ホームページ

パソコンユーザーはインターネットでぷらいずさぷらいずのページにアクセス！

【アドレス】
http://www.sega.co.jp/sega/prize/

※環境が整ってない方は、パソコンショップ等でご相談下さい。

UFO800って知ってる!?

今までよりビッグなアイテムが入っているUFOキャッチャー。それがUFO800だ。ゲットしたときの充実感は、今までの約３倍（当社比）！

ガーフィールド スーパージャンボバンク





トロイマーワールド スーパージャンボぬいぐるみ



超デカアイテムなのだ!!

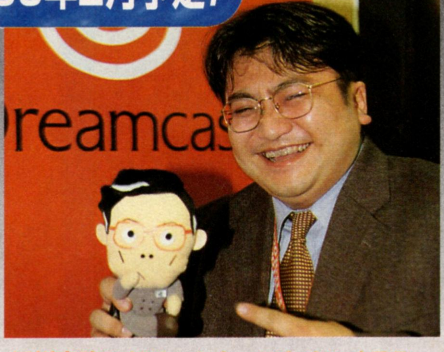
コカ・コーラ　ポーラベア スーパージャンボぬいぐるみ

たけちゃんの（実物） とっておきアイテム紹介！



11月13日に行われた、1999年４～６月にアミューズメントセンターに登場予定の新アイテム発表会。速報は、先週のドリマガで紹介しているよね。今回は視点を変えて、このコーナーを主催するプライズのたけちゃんがオススメするアイテムを、じっくりとご紹介していきます。

'99年2月予定！



湯川専務＆ドリームキャストぬいぐるみ

ドリマガ読者なら、もちろん湯川専務のファンでしょ？　リヤカー引いて、日夜“草の根販売計画”中の専務を応援するためにも、ぬいぐるみはゲットしなきゃね！

'99年3月予定！



彼氏彼女の事情　巾着付きランチボックス

『新世紀エヴァンゲリオン』庵野監督の最新作『カレカノ』アイテムも登場です。宮沢、有馬、ペロペロなどがプリントされた、ちょっぴり小さ目、かわいいサイズのお弁当箱だよ。

11月～12月のアイテムはコレ!!



⑥ アンパンマン クリスマスアクションドール

ぜんまいを巻くと動き出す!? 手に持っている鈴の音が、クリスマスっぽいかも？



⑦ セサミストリート クリスマスウォールライト

なんと光ます！ 壁にかけて、神秘的な光を見つめていたい……。



⑧ ガーフィールド クリスマスぬいぐるみ

ついつい集めたくなっちゃう、ガーフィールドキャラのぬいぐるみ。オトボケ表情もいい感じ。



⑨ セサミストリート クリスマスぬいぐるみ

子どもから大人まで大人気のセサミキャラ。片思いの彼女へのプレゼントにしても、効果抜群！



⑩ タマ&フレンズ クリスマスルームライト

もみの木型ライトにサンタさんの帽子と、クリスマスらしさ満点！



③ アキハバラ電脳組 キーチェーンフィギュア

写真にはひばりとデンスケしか写ってないけど、かもめ、すずめ、つぐみもちゃんといます。来年の映画公開のころには、レアアイテムになっちゃうかも？ 今のうちにゲットしておこうね。



④ サクラ大戦2 コレクションフィギュアVol.1

年末の「サクラ大戦」クリスマスライブに向けて、まだまだ人気継続中のさくらたち。細部まで作り込まれた珠玉の逸品です！



⑤ 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム レンチキュラーマウスパッド

見る角度を変えることで、つぎつぎと絵が変化する特殊な印刷がされているマウスパッドなのだ。だからもちろん、飾っているだけでもいいってわけ！



もうすぐクリスマス。2人でこんなアイテムに挑戦したら、より楽しいデートになる!?

プレゼントにも応募してね♥

紹介している①～⑩のアイテムを、各セットで3名ずつにプレゼント。官製はがきに住所・氏名・電話番号・希望賞品を明記して右のあて先まで。締め切りは12月4日（消印有効）です。

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
わくわくプライズ・ガーデン
12/11号プレゼント係

'99年4月予定！



サクラ大戦2 スーパージャンボぬいぐるみ

ギュッと抱きしめても大丈夫！ 全長約30センチという、ビッグサイズのさくらたち。ちょこんとお座りポーズなので、全部集めて、並べて飾ってね。

'99年4月予定！



魔法の天使クリィミーマミぬいぐるみ

来年からセガが、総力を結集してプッシュするのは魔女っ子シリーズ（ちょっとオーバー!?）。このマミをはじめ、ユーミやペルシャ、エミなど、新旧取り混ぜて展開していきます。

'99年5月予定！



ソニックアドベンチャー スーパージャンボぬいぐるみ

ゲームの発売も待ちきれないけど、このぬいぐるみの登場はもっと待ちきれないっ！ というくらい完璧なデキですよ。編集部一のチャオ好きな編集者は、100万個集めるとか（笑）？

Aries おひつじ座 3/21〜4/20

金運 予定どおりに。 健康運 徐々に回復します！
愛情運 美しい愛に囲まれて。 仕事運 難しい問題が1つ。

アドバイス ★★★★☆ 明るい暖色系の色、丸い皿、ちょっと古びたものを探してみてください。


男の子 本当だったら、ニコニコマークがついてもいいんですが、最後の判断で選択ミスをしてしまう可能性が……。


女の子 疲れているなら休養を取ること。ケガや病気をしているなら医者へ。すぐに専門家に見てもらいましょう。

Taurus おうし座 4/21〜5/21

金運 救世主現る!! 健康運 清潔にして！
愛情運 下降気味です。 仕事運 いらいらしないで！

アドバイス ★★☆☆☆ 濃い赤色、証明書、多くのものが合わさったものがあなたに幸せを運ぶでしょう。

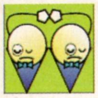

男の子 どうも前に進めないという時は、一緒に旅してくれる人を探してみましょう。きっとあなたを先導してくれます。


女の子 ちょっと通う時間をずらしただけで、今までまったく知らなかった世界が開けるみたい。途中下車もいいかも。

Gemini ふたご座 5/22〜6/21

金運 飛んでくー！ 健康運 基本が大切。
愛情運 気になります。 仕事運 中休み？

アドバイス ★★★☆☆ 茶系の色、電信柱、モノとモノの間を見つけてください。幸運はそこにあり!!


男の子 とっさの行動で救うことができたものを、事後処理が悪かったため結局ダメに。最後まで責任を持ってください。


女の子 あなたが一歩引いていれば余分ないざこざは起こりません。そういう時に限って問題は起きてしまうんですが。

Cancer かに座 6/22〜7/22

金運 買物はよく選んで。 健康運 寒さ対策に重点を！
愛情運 特に変化なし。 仕事運 予定外のことが。

アドバイス ★★★☆☆ 金色、坂道の近くにある公園を大切に。そして留まることの大事さを考えて！


男の子 あなたがするのではなく一緒にいる人にしてもらえば不運から逃れることができます。感謝の心を忘れずに。


女の子 思ってもみなかったところからあなた宛にプレゼントが届くかも。何か届いていたらすぐに開封してみては？

Leo しし座 7/23〜8/22

金運 十分！ 健康運 問題なし。
愛情運 裏切り行為が。 仕事運 効率よく進みます。

アドバイス ★★★★☆ 誰かと連絡を取り合ってみてください。それとモスグリーン、取扱説明書が吉。


男の子 いい知らせが入ってきます。これは返事を待っている人には吉報。でも街中でのいい話には裏があるので注意！


女の子 中途半端にしてしまっては時間も体力も無駄になってしまいます。だいたいの予想はすでにできているはずでは？

Virgo おとめ座 8/23〜9/23

金運 危険です。 健康運 お腹の調子が……。
愛情運 今は×。 仕事運 とにかく忙しい。

アドバイス ★★☆☆☆ 今はピンク色、腕時計を大事にし、高いところを見上げるよう心がけましょう。


男の子 日頃からの精進が重要。正しい知識はあなただけでなく周りもいい方向へ導くもの。友達も大切な財産ですよ。


女の子 あなたの女らしさが異性の関心の的になりそう。でも肝心の人は知らんぷり。その気になっていると大失敗しそう。



はこざきままの Weekly DreamCastrology ドリーム・キャストロジー 〜今週の星占い〜

11/27〜12/3

はこざきまま

11月27日はドリームキャスト発売日。"はこざきまま"もドリマガレギュラーとしてちゃんとドリームキャストを購入するとか。ところで"箱崎の母"はお元気ですか？

イラストの見方 ■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

今週のラッキーさん



今週は「VF 3tb」よりリオン・ラファールさん。12月24日生まれのやぎ座。心の中にしまっていたものをそろそろ解放してあげてはどう？ 今のあなたよりずっと強くなれますよ。

Libra てんびん座 9/24〜10/23

金運 上昇中。 健康運 思わぬケガが。
愛情運 気持ち届かず。 仕事運 毎日コツコツと。

アドバイス ★★★★☆ ベージュ、雪、何気なく聞いたり見たりした広告などに注目してみて！


男の子 お互いの気持ちにできてしまった溝は埋まらぬままになってしまう危険あり。修復するのはかなり難しいかも。


女の子 誰かと一緒に何かをしているのなら被害が極小で済みますが、1人の場合はなかなか収拾がつかないみたい。

Scorpio さそり座 10/24〜11/22

金運 ついてます。 健康運 風邪には注意。
愛情運 嵐の予感。 仕事運 後回しのツケが。

アドバイス ★★★☆☆ ピーコックグリーン、アネモネの花、カメラが幸福を運んでくれるでしょう。


男の子 突然人生の岐路に立たされ、呆然としてしまいます。この際だからとことん自分について考えてみてはどう？


女の子 まじめに努力してきたことが高く評価されるでしょう。人によってはここでこれからの方向性が決まる人も。

Sagittarius いて座 11/23〜12/21

金運 贅沢はできないけど。 健康運 刃物の扱いに注意。
愛情運 一歩下がって。 仕事運 細かい仕事が。

アドバイス ★★★☆☆ ワインレッド、固いもの、長く身体にいいものが何かいいことをもたらします。


男の子 得られるものが少ないと感じてしまうかもしれませんが、実は周囲よりはるかに優遇されているんですよ。


女の子 いろいろなことが気になり出します。物や趣味等はいいのですが、人に対して、あまり過剰に反応しないでね。

Capricorn やぎ座 12/22〜1/20

金運 節制を！ 健康運 安定してきます。
愛情運 不安がいっぱい。 仕事運 残業やむなし。

アドバイス ★★★☆☆ 藍色、車より電車、夜と昼の間の空を探してみてください。いいことがあるかも。


男の子 自分のことよりまず他人の面倒をみてしまうあなた。表面的にはわからないかもしれませんが感謝されてます。


女の子 興味がないもの以外には見向きもしないという態度は友達との会話も弾みません。少しは相手に合わせては？

Aquarius みずがめ座 1/21〜2/18

金運 よく出ていきそう。 健康運 バランスのよい食事。
愛情運 突然の……。 仕事運 まあまあ。

アドバイス ★☆☆☆☆ 黄緑色、ショルダーバックを見つけて、隣の人の新聞を覗いてみてください。


男の子 あなたの中にある負目が運気を下げていない原因です。まずはそれを取り除く努力をすること。きっと大丈夫！


女の子 あることがきっかけであなたの気持ちが一気に崩れてしまいそう。親友に相談すると冷静さを取り戻せるかも。

Pisces うお座 2/19〜3/20

金運 あまりよくない。 健康運 問題なし。
愛情運 期待しすぎ。 仕事運 ハプニングがあり。

アドバイス ★★☆☆☆ 黄色、計画的犯行がいい運気を呼びます。あとは「わがままを言わないこと」かな。


男の子 だろうとか多分なんて言葉は通用しません。恋も仕事も何をどうしたいのか、相手にはっきり伝えなければ！


女の子 もう一度その計画を確認してみましょう。肝心なところの計算間違いや日付の写し間違えなどがあるんじゃない？

このコーナーでは今週のラッキーさんで占ってほしい人を募集します。相手はゲームのキャラクターでもメーカーの方でも、どんな方でもかまいません。
あて先は、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) ドリームキャストマガジン編集部「はこざきままのドリームキャストロジー」係まで。お便りお待ちしております。

真夏の夢の夜!!

OVAファンブック 下巻

サクラ大戦 ～桜華絢爛～

帝國華撃團

予価1,800円
B5版
96ページ
12月下旬発売予定



制作進行中!

お待たせしております!
OVAで空前のヒットとなった「サクラ大戦～桜華絢爛～」の
OVAファンブック 下巻 もうすぐ出ます!

第四幕のあの興奮をそのまま お伝えします!!

- ●豪華描き下ろしセル画による、三つ折りポスター付き（裏面は広告で使用された描き下ろしセル画を使用）
- ●スタッフインタビューを掲載予定
- ●ストーリーダイジェストにはセル画をふんだんに使用
- ●新規設定資料を完全公開!

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

INFORMATION

　記念すべきドリームキャストの発売日に、盛りだくさんの内容でお届けした今号、いかがでしたか。次号は、ドリームキャスト発売1週間後のタイミングに合わせて充実の攻略記事や役立つ情報を満載！　そして、SPECIAL付録は、ホントに便利なコントローラ用ステッカー。次号も絶対お見のがしなく!!

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨　石坂英作／**デスク**　福田知恵子／**編集**　三枝昭太　永田洋子　長谷守　本郷正弘　岸田准一　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／**編集協力**　ターニングポインツ(稲元徹也　渡辺智子)　マーマーズグループ(伴 勝　山本浩司)　オーパーツ／**アシスタント**　吉岡要也　上野俊一　藤林豊典　田代泰之　伊藤政明　金原有紀／**ライター**　佐々木功一　青山ようこ　梶原智　岡崎栄子　小菅　誠　籏野彰彦　石田丈継　上田裕生　作山哲広　まさ　政綱大介　杉本穰司　鈴木敦子　森聖一郎　柴山道久　篠田　聡　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　元澤利明　金子光晴　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　岩片　翼　酒井裕晶　山口和則　福永　寿　鈴木鋼一　坂井　肇　徳弘　径　高橋実弥子　横田宗篤　出口裕子　箕浦光祥　大友　順　荒木由紀枝　川口はじめ　小林　仁　平澤寿康　大藤祐規子　金子恭子／**レイアウト**　村田雅英(Stone Age)　渡辺　緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫　藤澤久美子)　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　ヴァック・クリエイティヴ　嵩西義明　スタジオ・キャップ　エイティ　デザイラ　くまくま団　荻原デザイン事務所／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林 伸　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　津留英一　相川経雄　松永和章　遠藤　勝　スタック　越中谷正博　守屋貴章／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／**DTP**　ローヤル企画／**校正**　フィールドアップ／広告営業　湯浅淳　辻順一　青木香織／広告進行　坂田和香子／**販売営業**　平山明徳／**印刷**　凸版印刷株式会社

●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌に執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターティンメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲーム紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」のお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡のない場合は、不採用とご了解ください。

週刊 毎週金曜発売!!
Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine
12月18日号は
12月4日発売です!



週刊 Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine

12月18日号 12月4日発売予告!!

ドリームキャスト特報!!

DC版画面、大挙公開!!
サイキックフォース2012

鈴木　裕最新作!
シェンムー
北へ。White Illumination
ソニックアドベンチャー

ドリームキャスト新着情報!

新機世界Evolution
セガラリー2
クライマックスランダーズ
エアロダンシング featuring Blue Impulse
インカミング　人類最終戦争

攻略記事もドリマガにおまかせ!
ドリームキャスト徹底攻略COMPLETE GUIDE
バーチャファイター3tb
GODZILLA GENERATIONS
ペンペントライアイスロン

セガサターン最新ソフト情報満載!

サクラ大戦　帝撃グラフ
Girl Toy Doll
ウイニングポスト3　プログラム'98
瑠璃色の雪

SPECIAL付録ステッカー
こりゃ便利! ドリームキャストのコントローラに貼ろう!
ドリマガ特製迷子防止ステッカー
多人数プレイの時、自分のコントローラーが一目でわかるスグレもの!!

本誌の内容に関するお問合せは **03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業(TEL)03-5642-8101までお願いします。


SEGASATURN
あの頃、伝えられなかった思い……。
あなたが会いたかったのは誰ですか。
フレンズ
〜青春の輝き〜
近日発売
希望小売価格／7,200円（税別）
（CD2枚組）
©フェアリーテール／NECインターチャネル
NECインターチャネル株式会社
第一アミューズメントグループ　〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ユーザーサポート受付 (03) 3293-7008（祝祭日を除く、月〜金曜日：午後1時〜6時）
Inter Channel
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
好評発売中
Pia キャロットへようこそ!! 2
希望小売価格／7,200円（税別）
（CD2枚組）
©1998 カクテル・ソフト／NECインターチャネル

週刊ドリームキャストマガジン 1998●12月11日号●Vol.4

ドリームキャストついに発売！最新情報が、この1冊に集結！

定価420円 本体400円

SOFT BANK

1998年12月11日発行（毎週金曜日発行）第15巻4号通巻237号　発行人・岡崎　眞　編集人・稲葉俊夫　発行 ソフトバンク株式会社出版事業部　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　電話　営業03・5642・8101　編集03・5642・8125



D2

W A R P.

Printed in Japan

T1126422120429

雑誌26422-12/11